Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и Видео **ИГРЫ**

№3 (22) Март **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ОБЗОР 76 ИГР

ТАКТИКА К 5 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 43 ИГРАМ

ИТОГИ УШЕДШЕГО ИГРОВОГО ГОДА

Sin

СИМУЛЯТОРЫ: ПОЛЕТ БЕЗ ГРАНИЦ

Внимание! Часть тиража снабжена демо-CD для PC




SONY
PlayStation
POWER
RESET
MEMORY CARD


PlayStation


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT TM



АО КОМИНФО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕРИЮ

РОК-МУЗЫКА И АВТОРСКАЯ ПЕСНЯ

ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР

2 диска

Новинка!









РОК-ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

АЛИСА. БЫЛЬ ДА СКАЗКИ

•Песни • Апокриф • Видео • Анимация• •География • История • Комиксы • О наркотиках•

Энциклопедия подробно рассказывает о группе Алиса и её лидере Константине Кинчеве.

Этот рассказ сопровождают более 200 фотографий, иллюстрирующих различные периоды жизни рок-группы и ее участников. Диск включает биографии и интервью музыкантов рок-группы "Алиса", рукописи Константина Кинчева и стихи, не ставшие пока песнями. И, конечно же, рок-энциклопедия не может обойтись без песен - вы услышите более 100 песен из всех альбомов, увидите видеоклипы "Алисы", выпущенные рок-группой в разное время. "Быль да сказки"- это мир фантасмагорий и чудес, в котором Алиса сражается с силами зла и побеждает.

Новинка!

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА!









ПОЛНОЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ СОБРАНИЕ

ВЛАДИМИР ВЫСОЦКИЙ . 60-е

•176 песен в исполнении автора • Стихи • Проза• •Видеофрагменты • Эпиграммы и посвящения•

CD-ROM "Владимир Высоцкий. 60-е годы" - первый из двух дисков полного мультимедийного собрания, посвященного Высоцкому. Здесь можно найти фрагменты из всех кинофильмов с участием Высоцкого, его стихи и эпиграммы, рукописи и рисунки, наброски и незавершенные отрывки, и песни в исполнении автора. В первом томе - рассказ о детстве и юности Высоцкого, о его первых работах в театре и кино, о гастролях и выступлениях. Уникальные фотографии запечатлели Владимира Высоцкого в окружении родных и друзей, на театральной сцене и съёмочной площадке, на концертах и на отдыхе. Подробнейшая летопись жизни одного из самых известных в Советском Союзе людей представлена на фоне событий, происходивших в нашей стране.

+ ПОДАРОК

- кассета с последним альбомом "Яблокитай"

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА!









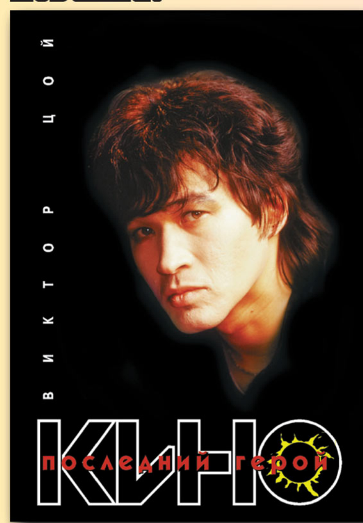
РОК-ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

NAUTILUS POMPILIUS. ПОГРУЖЕНИЕ

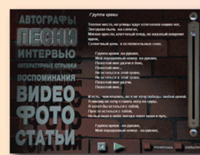
• Все песни • Все видеоклипы • История рок-группы • Уникальные фото • Видео •

На этом диске собраны 100 песен, записанных старым и новым Наутилусом с 1983 по 1996 г. Уникальным подарком любителям группы является новая песня Труби, Гавриил , которая была записана для альбома Титаник , но"не вошла в него. Диск содержит полные тексты всех песен группы и аккорды песен, ставших хитами. Вы сможете посмотреть отрывки из всех видеоклипов, подробно познакомиться с историей группы с момента ее возникновения и до настоящего времени, увидеть фотографии из различных архивов. Вы найдете здесь уникальные фото- и видеоматериалы, снимки из личных альбомов, информацию обо всех тех, кто когда-либо был связан с группой.

Новинка!









РОК-ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

КИНО. ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

• Все песни • Фрагменты кинофильмов • • Рукописи • Фотоархив • Видео • Проза •

Этот CD-ROM - уникальная музыкальная энциклопедия творчества Виктора Цоя и группы КИНО". Здесь собрано более 100 песен из 12 компакт-дисков, тексты всех песен, интервью и воспоминания друзей Виктора Цоя и музыкантов группы, фотоархив, отрывки из книг, фрагменты кинофильмов и видеозаписей, полная подборка статей. Впервые - рукописи песен В. Цоя и его проза. Интерактивный мир звуков и образов, виртуальная реальность, созданная под впечатлением творчества В. Цоя, несомненно, привлекут внимание поклонников.
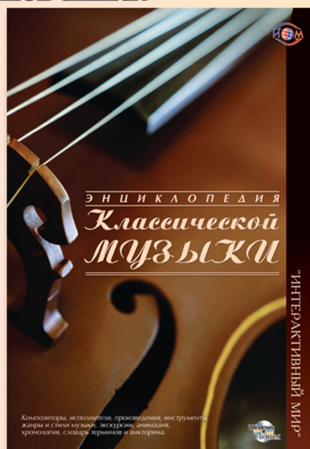
Действительно качественные диски - только в лицензионных коробках!

Windows CD-ROM

МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ CD-ROMов "ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"

ЭНЦИКЛОПЕДИИ

Новинка!



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КЛАССИЧЕСКОЙ МУЗЫКИ

• 5 часов музыки • 1200 статей • Хронология • Жанры и эпохи • Викторина • Видео • Анимация •



ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЗАРУБЕЖНОГО КЛАССИЧЕСКОГО ИСКУССТВА

• 500 мастеров • Музеи мира • 1200 изображений • Словарь терминов •

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА!



ДИНАСТИЯ РОМАНОВЫХ ТРИ ВЕКА РОССИЙСКОЙ ИСТОРИИ

• 800 статей • 30 минут видео • Анимированные карты войн • Современники и регалии • Хронология •



КИНОМАНИЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ РОССИЙСКОГО КИНОИСКУССТВА

• 4270 статей о фильмах • 41 кино-фрагмент • 1400 слайдов • 580 биографий и фильмографий •

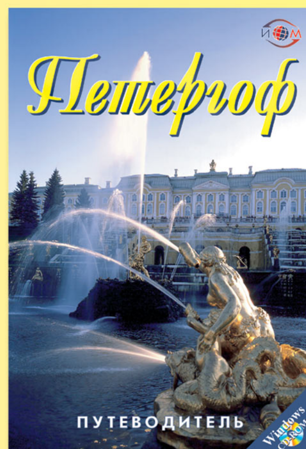
ПУТЕВОДИТЕЛИ

рус. / англ. / нем. / итал..



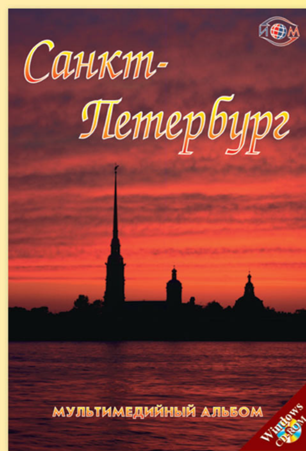
МОСКОВСКИЙ КРЕМЛЬ

• 300 изображений • Более часа видео • Экскурсии • Хронология • Галереи •



ПЕТЕРГОФ

• 200 слайдов • Классическая музыка • 30 минут видео • Старинные акварели и гравюры • Экскурсии •



САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

• 350 слайдов • 40 минут видео • Интерактивные карты • Музыка • Биографии исторических личностей •



ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА ФАБЕРЖЕ

• 200 изображений • История фирмы • Около часа уникального видео • Викторина •

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ: Вы покупаете три диска из любого набора (“Рок-музыка и авторская песня”, “Энциклопедии” или “Путеводители”), высылаете нам их регистрационные карточки и получаете бесплатно по почте четвертый диск из этого набора. Предложение действительно до 31 мая 1998 года.

Каждая регистрационная карточка участвует в лотерее на выставке КОМТЕК в апреле 1998 года. Главный приз - мультимедийный компьютер!

Вы можете заказать любое количество наших дисков по тел. (095) 147-55-08. Зарегистрированные пользователи получают диски по льготной цене. Доставка в пределах Москвы - бесплатно. По вопросам заключения дилерских соглашений обращайтесь по телефону (095) 932-61-78.

Для производителей и поставщиков компьютерной техники действует специальная OEM программа. Для получения условий необходимо направить запрос по адресу: oem@cominf.msk.su

Внимание! Диски, отмеченные значком **Новинка!**, появятся в продаже с 20 января 1998 года.

Зарегистрированные пользователи "Киномании 97" + любого другого диска серии "Интерактивный мир" бесплатно получат по почте "Киноманию 98" сразу после ее выхода.

COMINFO CD-ROM PUBLISHER

АО Коминфо. Россия, 107005, Москва, а/я 42, тел./факс (095) 147-1338, http://www.cominf.ru, E-mail: cdguide@cominf.msk.su

Если Вы хотите бесплатно получить демонстрационный диск “Коминфо” - заполните, пожалуйста, этот купон и вышлите его по адресу: 107005, Москва, а/я 42. В дальнейшем регулярно получать демонстрационный диск смогут только зарегистрированные пользователи. Если Вы зарегистрированный пользователь, просто подождите - диск придет к Вам по почте.

Да, я хочу бесплатно получить по почте демонстрационный диск "Коминфо" (версия 2.0)

Имя: __________

Адрес: __________

"Страна Игр", №3, 1998 г.

«ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР» - у вас дома!

СТРАНА ИГР

Номер **03** (22)
Март 1998
www.**gameland**.ru
CD только для **PC**

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА


124


0155


085


148


176

Трагедия в Стиле **Real-Time**

Реклама в **НОМЕРЕ**:


166

Содержание **CD**:

Начиная с ЯНВАРСКОГО номера, журнал ПОСТОЯННО будет выходить с демо-CD. На диске к ФЕВРАЛЬСКОМУ номеру вы сможете найти:

ДЕМО версии ИГР:

Armored First 2,
CLASH,
Final Liberation,
KKnD Xtreme,
Andretti Racing.

Видео РОЛИКИ:

Всеслав Чародей,
Half-Life,
StarCraft,
Worms 2.

Софт:

Microsoft Internet Explorer 4.0 English (PanEuro), Microsoft Internet Explorer 4.0 (Russian), Microsoft DirectX 5.0, Update to Microsoft DirectX 5.0a



Наши поздравления с **8 МаРтА** геймершам и игроманкам всех стран и народов!

ВНИМАНИЕ!
Конкурс **мисс TOMB RAIDER**
Смотри стр. **191**

Учредитель и Издатель: ИЧП «Агарун Компани». **Ответственный Редактор:** Оксана Донская. **Редактор PC:** Сергей Лянге. **Редактор Видео:** Борис Романов. **Web-мастер:** Борис Скворцов. **Корреспондент в США:** Эммануил Эдж. **Дизайн Обложки:** Серж Долгов. **Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:** Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Владислав Пискунов, **Фото:** Владислав Пискунов. **Корректор:** Ксения Ковалева. **Компьютерное обслуживание:** Борис Скворцов. **Распространение:** Алена Скворцова, Самвел Аштанян. Тел.: 926-5800. Факс: 125-0211. **Техническая поддержка:** Ерванд Мовсисян. **Для Писем:** 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652. **Рекламная служба:** Игорь Пискунов. Пэйджер: 956-1222 аб. 14225. Факс: 125-0211.
Web-Site: www.gameland.ru.
E-mail: magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен
«Pranat PrePress »

Тираж **65 000** экземпляров
Цена договорная

Отпечатано в типографии
компании **SCANWEB** (Финляндия)

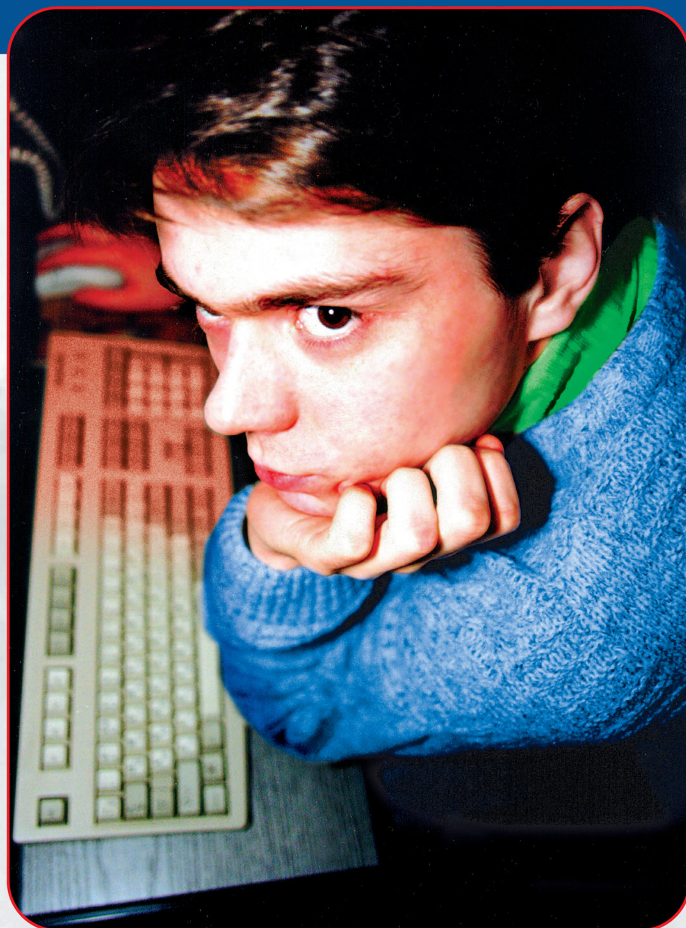
Подписной индекс:
88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company,
Moscow, Russia. Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc. Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, SCANWEB Company

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

НОВОСТИ С БОРИСОМ РОМАНОВЫМ



Первые два месяца нового года оказались очень богатыми на события. Сразу несколько компаний оказались замешаны в различных скандалах, разбираться в которых придется в суде. Крупные и мелкие издательства отрапортовали о своих финансовых успехах, а «близкие к ним источники» поведали миру об их неудачах. Некоторые компании потеряли ценных сотрудников и, соответственно, другие издательства на этом погрели руки. В общем, все как обычно, и все же... Начало года принесло нам и пару долгожданных сенсаций, значение которых в жизни игроков нельзя недооценить.

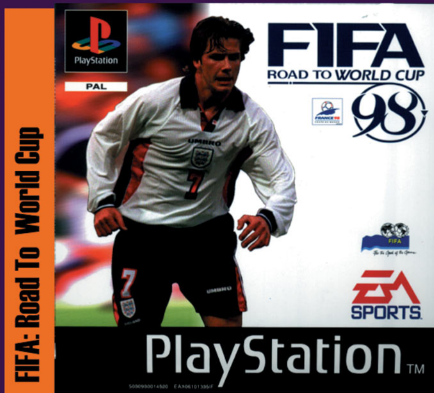
И начнем мы с того, что **SEGA ОФИЦИАЛЬНО ПОДТВЕРДИЛА СВОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО С MICROSOFT, АНОНСИРОВАЛА НОВУЮ ПРИСТАВКУ, СМЕНИЛА РУКОВОДСТВО И НАЧАЛА РЕСТРУКТУРИЗАЦИЮ.** А предыстория этих событий такова.

Весь прошлый год корпорацию просто лихорадило. Продажи **Saturn'а** на зарубежных рынках упали до нуля, а новые проекты, такие как платная игровая служба **HEAT**, новомодные крупные центры развлечений и отделение компании по выпуску игр для **PC**, только приступили всерьез к своей работе. И хотя на рынке игровых автоматов **Sega** удалось еще упрочить свое лидерство, дорогостоящие покупки издательства **ASCII** и команд разработчиков **Adeline Software** и **Visual Concepts**, финансирование компании **3Dfx** (которое ни к чему не привело), на фоне провала слияния с производителем игрушек **Bandai** привело корпорацию к критической черте, когда прежние источники доходов иссякли, а новых пока не появилось. Компании, чтобы выжить, нужно было срочно меняться. И вот, в середине января этот «нарыв» прорвало. Все началось с того, что из американского офиса компании за одну неделю была уволена треть всего персонала, а сразу же за этим последовали такие же сокращения и в европейском офисе. За этим последовали и сенсационные кадровые перестановки внутри японского офиса компании. Бессменный ее президент, **Hayao Nakayama**, взял на себя ответственность за прошлые неудачи и подал в отставку. Ко всеобщему удивлению, его место занял не кто иной, как бывший президент американского офиса компании, **Shoichiro Irimajiri**, который пробыл на своем посту всего каких-то полтора года. В защиту такого решения можно привести тот факт, что именно под его руководством **Sega of America** перестала приносить компании многомиллионные убытки и сконцентрировала свою деятельность на самых многообещающих направлениях игровой индустрии. Да к тому же, немалый стаж работы в качестве президента американского отделения **Honda** также сказался на этом решении. Приняв на себя новые обязанности, новый президент корпорации сразу объявил о начале полной реструктуризации ее деятельности, нацеленной на возвращение ей лидерства на рынке игровых систем. Такое, конечно, может сказать каждый, однако на этом история не закончилась. Еще через неделю, на ежегодном празднике по случаю начала нового года, один из членов совета директоров официально объявил о сотрудничестве компании с корпорацией **Microsoft** в деле разработки своей следующей игровой системы. После этого Билл Гейтс поздравил сотрудников **Sega** с новым годом, а информационные агентства облетела весть о создании неслыханного доселе альянса производителя приставок с монстром компьютерной индустрии. Вторжение **Microsoft** на рынок приставок, конечно, дело громкое, но не стоит забывать, что главным рынком этой компании пока является **PC**, которому требуется куда большее внимание со стороны американского гиганта. Так вот, на прошедшей в начале февраля конференции разработчиков игр представители **Microsoft**, кажется, начали активно продвигать свою операционную систему **WINDOWS NT В КАЧЕСТВЕ НОВОЙ ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ ИГР**. Первая причина для этого была довольно банальна: у гиганта просто не хватило ресурсов вовремя подготовить набор **API DirectX 6** для операционной системы **Windows 98,** когда аналогичный набор для **Windows NT** уже готов и будет встроен в ее последнюю версию. Кроме этого, **Microsoft** надеется в ближайшее время устранить все основные недостатки **NT**, чтобы сделать ее работу более эффективной и доступной рядовому пользователю, одновременно расширив поддержку ОС со стороны производителей «железа». Все это наводит на мысль, что приоритеты **Microsoft** явно сменились, а производителям игр придется вновь следовать по пути, указанному могущественной компанией. Так что же, можно уже смело говорить о кончине **Windows 98?** К счастью, нет, но процесс перехода на относительно более совершенную операционную сис-

Бука



FIFA: Road To World Cup



NBA 98



NHL 98



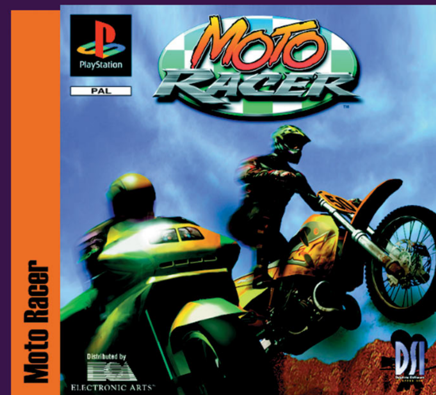
Auto Destruct



Test Drive 4

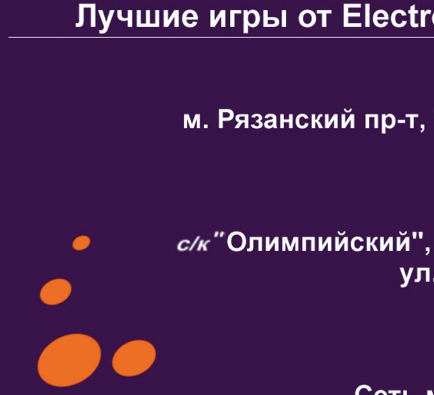


Moto Racer



Nuclear Strike





Лучшие игры от Electronic Arts для PlayStation™

Спрашивайте в магазинах:

"Игромания" ●
м. Рязанский пр-т, Торгово-пешеходный комплекс,
Рязанский пр-т, 46, крп. 3
т 379-6827-

"GameLand" ●
с/к "Олимпийский", 8-й подъезд, м. Проспект Мира-
ул. Новый Арбат, 15, м.Арбатская-

Сеть магазинов "Битман" ●
Сеть магазинов "Денди" ●
Сеть магазинов "Союз" ●
Сеть магазинов "Электрический Мир" ●

Croc



The Lost World: Jurassic Park



Theme Hospital



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию БУКА
т 111-5156, ф 111-7060, E-mail: buka@dol.ru WEB: www.buka.com



тему, к тому же поддерживающую мультипроцессорную обработку данных, уже начался, правда плоды его мы сможем увидеть только в следующем веке.

Продолжим же мы еще одним небольшим событием, которое в перспективе также сможет навсегда изменить нашу игровую жизнь. Крупнейший производитель процессоров **INTEL ПРИОБРЕЛ 20% АКЦИЙ REAL 3D**, известного разработчика передовых графических систем. Немного истории. До последнего времени эта компания входила в корпорацию **Lockheed Martin**, где занималась созданием профессиональных компьютерных тренажеров для министерства обороны США. С окончанием «холодной войны» бюджет на такие разработки урезали, и компании пришлось переквалифицироваться на разработку мирной продукции. И вот, созданные ими графические системы были предложены для использования в быту. На такое предложение откликнулись несколько компаний, специализировавшихся на производстве игровых автоматов. И, в конце концов, одной из них удалось подписать с **Real 3D** долгосрочный договор, плоды которого вы могли наблюдать в таких игровых автоматах, как **Daytona USA, Sega Rally** и **Virtua Fighter 3.** К чести разработчиков этого «железа» можно сказать, что до сих пор никому не удалось превзойти их разработки, хотя пытались это сделать очень многие. Но у их технологии всегда было одно большое но, а именно неприемлемая для массового рынка цена. Однако ситуация в последнее время изменилась. В сотрудничестве с **Intel** компании вроде бы удалось создать приемлемый по цене и производительности графический ускоритель, который был продемонстрирован на выставке **Comdex**. Одновременно с этим **Intel** объявил о своих планах встроить в некоторые модели процессоров **Pentium II** некую графическую подсистему. А вот теперь, компания приобрела 20% акций **Real 3D**, которая одновременно благополучно отделилась от **Lockheed Martin**. Совпадением эти факты назвать очень трудно. Поэтому можно сделать логичный вывод, что намерения **Intel** потеснить с рынка продукцию других производителей акселераторов, оснастив свои процессоры встроенной графической подсистемой как никогда серьезны. А то, что **Intel**, если захочет, сможет одним махом разбить всех конкурентов и освободить дорогу и другим своим нововведениям, сомневаться не приходится. Так что осталось только дождаться официального подтверждения этой информации или, что кажется маловероятным, ее опровержения. Одно уже можно сказать точно — война на рынке трехмерных акселераторов еще только начинается, что отлично продемонстрировала одна из компаний, давно работающая на этом поприще. Небезызвестная **RENDITION ОТКРЫЛА СВОИ СЕКРЕТЫ**, если, конечно, так можно выразиться. Уже сегодня с сайта компании любой разработчик может спокойно скачать все необходимые инструменты для написания игр под этот стандарт, точно так же, как это можно было сделать ранее с инструментарием компании **3Dfx**. Но если Rendition еще пытается активно бороться, то компания **OAK TECHNOLOGY ПОКИНУЛА РЫНОК АКСЕЛЕРАТОРОВ**, а также рынок звуковых карт. Да и на рынке приставок дела обстоят не лучше. По всеобщему мнению, нынешний лидер в лице **PlayStation** должен скоро уйти на покой, и поэтому наступила пора заявить свои претензии на трон. Этим моментом, кроме **Sega** и **VM Labs** (о них чуть позже), также решила воспользоваться и **MOTOROLA, которая ОБЪЯВИЛА О ВЫПУСКЕ СВОЕЙ КОНСОЛИ.** К счастью, о еще одной полноценной приставке тут речи не идет, но все же заявка сделана. По мнению **Motorola**, время некой черной коробочки, которая благополучно расположится под вашим телевизором и будет показывать фильмы, проигрывать музыку, соединять вас с Интернет, да еще и даст возможность поиграть, наконец-то пришло. И она готова ее вам предоставить уже к концу этого года. К слову, стоит отметить, что по этому пути уже ходили **CD-I, 3DO, Pippin** и **M2**, и все они пришли сами знаете куда. Но, как говорится, надежда умирает последней.

Но оставим ненадолго наших любимых «монстров» игровой индустрии и попробуем спуститься ближе к самим производителям игр. За прошедший месяц, слава богу, никто из них окончательно не разорился, но парочка из них, по разным слухам, опасно приблизилась к этой черте. Первыми были зафиксированы **ПРОБЛЕМЫ В MINDSCAPE**. Скажем сразу, сама компания эти слухи с невообразимым упорством опровергает, поэтому стоит относится к этой информации соответствующим образом. Тем не менее, в прессу просочилась информация, что корпорация **Pearson**, владеющая этим издательством, осталась очень недовольна его работой. И даже если финансы **Mindscape** пока еще не поют романсы, реструктуризации ему уже не избежать. Это дело, по прогнозам аналитиков, вполне может закончиться даже выставлением издательства на продажу. И вообще, поговаривают, что английский гигант средств массовой информации Pearson собирается вовсе выйти из индустрии компьютерных развлечений, еще раз доказав, что деньги здесь решают не все. Но **Mindscape** — это не **Virgin**, и покупателей ему найти будет немного сложней, поэтому подождем с выводами. О последнем же издательстве стоит упомянуть особо. Кажется, проблемы с его продажей скоро будут благополучно разрешены. Европейская пресса вовсю заговорила о том, что издательство **INFOGRAMES ВЫРАЗИЛО НАМЕРЕНИЕ ПРИОБРЕСТИ VIRGIN INTERACTIVE**. И намерение это как никогда серьезно. Стоит напомнить, что сегодня **Infogrames** является крупнейшим европейским издательством, которое в последнее время так и норовит прорваться на американский рынок, с которого его постоянно пытаются вытеснить злобные конкуренты. А лучшего способа туда прорваться придумать просто невозможно. Ну и прекрасно. Это, согласитесь, поинтереснее очередного расширения **Electronic Arts** или **GT**

Interactive, которые и так уж стали непомерно большими, да и французский **Infogrames** нам все-таки должен быть ближе его американских коллег. Хотя, в конце концов, разницы нам никакой и нет. Другое же, не менее крупное европейское издательство, которое уже было успешно выкинуто с американского рынка, **BMG INTERACTIVE МОЖЕТ СЛИТЬСЯ С ASC GAMES** для тех же самых целей. Эти две компании уже успели стать отличными партнерами, и их слияние только усилит их позиции по обе стороны океана. Не стоит и говорить, что подобная информация, как всегда, непроверенна, но все-таки упомянуть об этом стоит. И, наконец, все-таки одна компания, а именно **NAMCO CYBERTAINMENT ЗАЯВИЛА О НАМЕРЕНИИ ПРИЗНАТЬ СЕБЯ БАНКРОТОМ**. Новость эта довольно печальная и служит живым доказательством того, что американский рынок игровых автоматов сегодня находится в жутком кризисе. И первым на себе смогло это ощутить американское отделение японской **Namco**, ответственное за работу на этом сегменте рынка. Необходимо заметить, что о настоящем разорении пока речи не идет, просто компания, во владении которой находится треть американских залов игровых автоматов, решила таким способом переродиться, чтобы более соответствовать новым реалиям (катастрофическое снижение интереса к обычным игровым центрам). Звучит это, конечно, немного странно, но именно так смогли прокомментировать ситуацию ее руководители. Да, кстати, если кто-либо вам будет говорить, что та или иная игра стала №1 в американских залах игровых автоматов, относитесь к этому с определенной долей скептицизма — рынок этот сегодня ни жив ни мертв.

А теперь из одних залов перейдем в другие, а именно — в залы суда, где опять продолжились баталии между различными фирмами. Один из самых крупных скандалов месяца случился в Японии, где сегодня **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT РАЗБИРАЕТСЯ С ФЕДЕРАЛЬНОЙ КОММИССИЕЙ ПО ТОРГОВЛЕ.** Эта комиссия уличила компанию в незаконном регулировании цен на игры путем самоличного ввода санкций против розничных торговцев, продающих подержанную продукцию. Кроме этого, по мнению комиссии, **Sony** пытается навязать торговцам свои собственные правила, которые могут искусственно удержать уровень цен на игры, вне зависимости от их конкурентоспособности. **Sony**, естественно, все это отрицает, но дело пока не закрыто. Еще один японский скандал произошел с другим производителем приставок. Специализирующаяся на производстве микросхем памяти компания **SMK ПОДАЛА В СУД НА NINTENDO**, обвинив последнюю в невыполнении договоров. Этот многомиллионный иск был спровоцирован тем фактом, что **SMK**, планируя продолжить выпуск картриджей для 16-ти битной приставки по контракту с **Nintendo**, построила новый завод, продукция которого сегодня оказалась никому не нужной. Другая же компания, которая также оказалась не у дел, а именно **3DFX ВЫИГРАЛА ПЕРВОЕ СЛУШАНИЕ ПРОТИВ SEGA**. Или так она объявила об этом в пресс-релизе. На самом же деле суд постановил компании **Sega** вернуть все секреты, полученные у **3Dfx** во время их недолгого сотрудничества над созданием игровой системы назад и никому о них не говорить. Но судебное разбирательство пока не закончено, поэтому у **3Dfx** еще есть шанс существенно поправить свое финансовое положение за счет своего бывшего партнера и одного из крупнейших держателей своих акций. Другому американскому суду придется в ближайшее время разрешить **СПОР ВОКРУГ CIVILISATION**, который разгорелся между издательствами **MicroProse** и **Activision**. В этом деле первая компания обвинила вторую во всех смертных грехах только лишь для того, чтобы закрепить за собой право на использование популярной торговой марки **Civilization**. Но дело этого стоит, и если суд примет к сведению логично построенные доводы **MicroProse**, то **Activision** уже не избежать крупных проблем. Все дело в том, что в прошлом году **Activision** удалось купить права на использование этой торговой марки у компании

Avalon Hill, которая, по мнению **MicroProse**, не имела никакого права их продавать. Последнее слово, как водится, осталось за судом. И, наконец, **АКЦИОНЕРЫ GT INTERACTIVE ПОДАЛИ НА КОМПАНИЮ В СУД**, обвинив работников последней в незаконных действиях, которые позволили им продать свои акции по искусственно завышенной цене, что было вызвано неправильным ведением отчетности внутри компании. Но самый громкий скандал случился в совсем другом месте. К превеликому удивлению, к сожалению, **ВЕРХОВНЫЙ СУД АРГЕНТИНЫ УЗАКОНИЛ КОМПЬЮТЕРНОЕ ПИРАТСТВО**. Одним словом, дожили. Но, к счастью, это был последний скандал, и теперь можно смело перейти к более обыденным новостям компаний, о которых мы поведаем вкратце.

В этом месяце произошли некоторые **ИЗМЕНЕНИЯ В ELECTRONIC ARTS**. Во-первых, **EA CANADA**, из-под пера которого вышли практически все игры, выпущенные под торговой маркой **EA Sports**, поменяла президента. Им стал бывший руководитель крупнейшей канадской сети кабельного телевидения, до этого проработавший еще и в **Procter & Gamble**. А во-вторых, после гигантского падения продаж продукции компании на японском рынке **EA** решилась на кардинальный шаг — покупку своего японского партнера и начало разработки игр, специально ориентированных на этот рынок. Похожие изменения коснулись и другого американского «монстра». Теперь уже **GT INTERACTIVE ОБЪЯВИЛО О СМЕНЕ ВНУТРЕННЕЙ ПОЛИТИКИ**, что выразится в гораздо большем финансировании внутренних разработок компании. Кроме этого, в совет директоров **GT I** также вошел новый работник: бывший президент компании **American Express**. Следующими в списке идут **НОВОСТИ ОТ INTERPLAY**. Начнем с плохих. Издательство неожиданно покинул **Tim Cain**, продюсер одной из самых значительных игр прошлого года, **Fallout**. Теперь, компании придется заканчивать продолжение этой **RPG** уже без него. С другой стороны, к списку сотрудников **Interplay** присоединился **Larry Sparks** — человек, который работая в **Eidos** обеспечил невообразимый успех знаменитой игре **Tomb Raider**. Ну а в глобальном масштабе издательство планирует снова всерьез заняться приставками, и намерено оказать с самых первых дней поддержку новой консоли от **Sega**, чтобы затем получить технологическое преимущество над остальными издательствами на этой платформе, особенно в разработке спортивных игр. Кстати о спорте. **SIERRA ON-LINE СОЗДАЕТ СПОРТИВНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ**, которое получит название **Sierra Sports**. С этого года под данной торговой маркой будут выходить все спортивные игры, разработанные командами **Papyrus, Front Page Development** и **Dynamix**. И, наконец, прессе стали доступны основные **ДЕТАЛИ ПРОЕКТА G.O.D.** Это новое кооперативное издательство, которое было недавно основано бывшим президентом **Ion Storm** Майком Уилсоном, объявило пять из шести основных держателей своих акций. К большому удивлению, под одной крышей оказались два бывших конкурента: **Epic Megagames** и **3Drealms**. К ним также присоединились **Ritual Entertainment** (бывший **Hipnotic**), **Terminal Reality** (разработчики **Monster Truck Madness**) и **Pop Top Software** (разработчики **Heroes of Might and Magic 1** и **2**). Еще один участник альянса, а также две дружественные компании будут объявлены позже. Каждая из этих пяти объявленных компаний выдвинула по одному из своих работников в совет директоров. Кроме этого, в него вошли два бывших руководящих работника **GT Interactive**, переманенных из отделов распространения и маркетинга, а также президент компании **Strategic Marketing Partners**, которая прославилась своей работой с такими издательствами как **Eidos, LucasArts** и **GT Interactive**. Последняя компания станет той силой, которая поможет **GOD** бороться на равных с вышеперечисленными издательствами за место на полках американских магазинов. Издательство **GOD** планирует выпустить в этом году не менее четырех игр, а в следующем — не менее 10. Только время покажет, насколько удачной окажется эта революционная задумка.

На этом позвольте закончить с политикой и перейти к основным новостям технологий.

К сожалению, никаких новостей от разработчиков акселераторов не было, так что владельцам **PC** придется довольствоваться тем,

СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ



СХВАТКА





ПРОТИВОСТОЯНИЕ





ТРЕТИЙ РИМ
борьба за престол





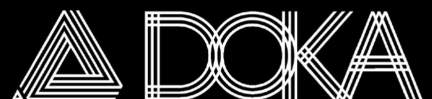
ВЬЮГА В ПУСТЫНЕ



Программные продукты можно приобрести у наших дилеров:

Soft Club – (095) 238-3889
Компьюлинк – (095) 931-9465
1С – (095) 737-9257
Си-Пи-Эс – (095) 930-0591
Акелла – (095) 242-0323

Новый Диск – (095) 932-6178
Союз Мультимедиа – (095) 263-1039
Азия – (095) 925-1304
Лайт Про – (812) 311-83-12



www.doka.ru

что в очередной раз **INTEL ПРЕДСТАВИЛ НОВЫЙ ПРОЦЕССОР** из семейства **Pentium II**, на сей раз с тактовой частотой 333 МГц. В отличие от предыдущих разработок фирмы, новый процессор будет выпускаться по технологии 0,25 мкм и будет стоить около 700 долларов. Наряду с этими новостями, **Intel** приоткрыла завесу секретности и над своим следующим процессором под кодовым названием **Katmai**. В нем будут применяться наряду с командами **MMX** и новые инструкции (из будет 70), которые помогут с большей эффективностью проводить операции с плавающей запятой. Также этот процессор будет полностью рассчитан на применение 100 МГц-шины, будет использовать все преимущества шины **AGP 4X** (которая появится в 1998 году) и будет работать на тактовых частотах, превышающих 400 МГц. Переход к новому процессору сможет быть осуществлен только посредством замены материнской платы.

Тем временем в мире приставок происходили несколько более интересные события. Начнем с **Nintendo**, чье расширение **64DD**, работающее на магнитооптических дисках, уже этим летом должно появится в продаже. Но, как ни странно, информации по этому вопросу пока очень и очень немного. И, тем не менее, нам удалось узнать **ДВЕ ТАЙНЫ 64DD.** Первая из них касается цены этого аксессуара. Из достоверных источников стало известно, что на полках магазинов **64DD** будет продаваться по рекордно низкой цене в 80 долларов. Вторая же тайна напрямую связана с первой. Как стало известно, **Nintendo** пока не планирует оснащать **64DD** обещанным ранее модемом. Но тема эта еще не закрыта, так что у **Nintendo** есть еще шанс все передумать.

Другая компания, теперь уже американская **VM LABS ПРОЛИЛА СВЕТ НА СВОЙ ПРОЕКТ X**. Как мы уже сообщали в прошлых номерах журнала, эта команда создала свою «революционную» технологию и, по примеру **3DO**, теперь собирается сделать из нее некий стандарт. И хотя до сих пор неизвестно, кто же именно будет выпускать эти приставки и какие издательства будут ее поддерживать, сегодня уже стали проясняться некие детали этого «проекта X». Во-первых, данная приставка, первые модели которой должны будут поступить в продажу к концу года (в чем мы очень сомневаемся), станет первой консолью, работающей на **DVD**. Существует мнение, что эта технология вообще сможет работать на любом проигрывателе таких дисков, и первая «приставка» будет не чем иным, как расширением к существующим моделям **DVD**-плейеров. Что же касается действительно приставки, в классическом ее значении, то использование в ней пока еще дорогого носителя информации, кажется, негативно скажется на объеме ее оперативной памяти, который может не превысить 8-ми МВ. Стоит отметить, что все, кто видел эту технологию в действии, были приятно ей удивлены и прочат данной консоли большое будущее. Мы же пока воздержимся от комментариев и дождемся **E3**, на которой компания обещает продемонстрировать свою технологию и нам с вами. С другой стороны, небезызвестный **Kenji Eno**, который все-таки решил переводить свою игру **D2** с **M2** на новую консоль от **Sega**, помог нам узнать некоторые **ОСОБЕННОСТИ SEGA KATANA**. В своем последнем интервью он намекнул, что у этой приставки будут три отличительные черты: возможность подсоединяться к Интернет, обмениваться данными между игроками при помощи специальных карточек и записывать на эти перезаписываемые карточки обширные объемы информации. В общем, все прелести **64DD** и даже больше. С другой стороны, источники, близкие к **Sega**, откровенно дали понять журналистам, что ранее середины 1999 года эта консоль за пределами Японии не появится, что даст возможность компании получше подготовиться к ее выходу в свет. Кроме этого, в японской прессе прокатился слух, что **Sega** одновременно с Катаной готовит к выходу новую портативную систему, которая будет работать с ней в тандеме. Но это пока только слухи, так что подождем с выводами.

И, наконец, до нас дошел первый непроверенный слух по поводу следующей игровой системы от **Sony**. Существует мнение, что данные производитель приставок также пожелал в своей консоли использовать для хранения информации перезаписываемые диски, причем эти же источники утверждают, что **PLAYSTATION 2 БУДЕТ РАБОТАТЬ НА МИНИ-ДИСКАХ**. Нам пока этот слух кажется маловероятным, однако, если **Sony** сможет разрешить проблему их копирования, то эта идея будет иметь право на жизнь.

На этом новости технологий закончились, и мы можем смело перейти непосредственно к играм. К сожалению, места на все не хватает, поэтому мы решили написать только коротко и только о главном. Итак, начнем.

*Команда дизайнеров **Ion Storm** официально объявила первую свою игру для игровых приставок. Этой чести была удостоена **RPG Anachronox**, которая будет выпущена на **PlayStation** в начале 1999 года.

*Американское издательство **3DO** сообщила о своем решении свернуть работу над реализацией **Might and Magic Online**, которая разрабатывалась до последнего момента частью команды **New World Computing**. Вместе с этим, около 7 человек из этой команды покинули свое место в компании.

*Этой весной **Westwood Studious** планирует выпустить переделку своего хита **Dune**, подогнанного к современным стандартам. Теперь **Dune 2000** будет идти на высоком разрешении, поддерживать игру через локальную сеть и Интернет, а также иметь более доступный интерфейс, инспирированный серией **C&C**.

*Издательства **Virgin** и **Epic** намерены отложить в долгий ящик свои первые проекты для платформы **Nintendo 64,** несмотря на растущую ее популярность. Таким образом, ни объявленный ранее **Unreal**, ни заявленная два года назад бродилка **Freak Boy** уже, наверное, никогда не увидят свет на первой 64-битной приставке.

*Долгожданный **Tekken 3** появиться на прилавках магазинов Японии 26-го марта и 28-го апреля — в Северной Америке.

*Издательство **Activision** официально отложило выход трехмерной стрелялки **Apocalypse** с Брюсом Виллисом в главной роли, на конец 1998 года.

***StarCraft** должен будет появиться в продаже 20-го марта 1998 года.

***GT Interactive** анонсировала выход стрелялки с видом от третьего лица **Duke Nukem: Time To Kill**.

*Команда **CaveDog** анонсировала выход продолжения **Total Annihilation**.

***THQ** приступила к переводу **Road Rash 3D** и **Nuclear Strike** для платформы **Nintendo 64.**

***Resident Evil 2** будет переведен в этом году на **PC** и **Sega Saturn**.

СИ

3Dfx — ДРУГ ЧЕЛОВЕКА, или В ДВУХ СЛОВАХ О VOODOO²

Компания 3Dfx Interactive начала свой творческий путь по миру компьютерных развлечений задолго до появления на свет трехмерных акселераторов...

Со времени нашего последнего обзора очередного поколения трехмерных акселераторов прошло совсем немного времени, всего несколько месяцев. Тем не менее, в компьютерной индустрии изменилось с тех пор очень многое. **Pentium II** и **AGP** стали осознанной необходимостью, особенно в свете серьезного снижения цен. А **3D**-акселераторы появились чуть ли не в каждой игровой машине. Кое-кому извечная акселераторская «размазня» уже успела надоесть. А главное, все мы успели понять, что на одной только поддержке акселераторов хорошей игры создать не удастся. Это обыкновенная железка, пусть даже и очень мощная. Хотя в свете последних новостей на рынке акселераторов получается, что и скорости **Voodoo** вовсе не такие уж и потрясающие.


Prey

Основной проблемой карт, базирующихся на чипсетах **3Dfx Voodoo**, является недостаток видеопамяти, ограниченной лишь четырьмя мегабайтами, чего достаточно лишь для поддержки **16**-битного цвета при разрешении **640x480** со включенным **z**-буфером (в этом случае на **z**-буфер тратится ровно половина установленной на карту памяти). При программной реализации **z**-буферизации разрешение подскочит до **800x600**, однако при этом уже начинает ощущаться недостаток производительности. Ну и, разумеется, на эти — в теории легко разрешимые — проблемы «вместимости» накладываются уже собственно ограничения акселераторов **3Dfx** на количество и качество хранимых в памяти текстур, а также далеко не безграничные возможности центрального процессора по построению геометрии полигональных моделей. При этом получается, что даже при достаточно низком разрешении и среднем качестве текстур в достаточно стандартном полигональном мире наподобие **Quake** результат работы акселератора выливается примерно в **25-30** кадров в секунду. Естественно, по сравнению со «стандартными» конфигурациями это можно считать достижением, но после прочтения этой статьи, думаю, даже такая скорость не будет вас особенно воодушевлять.


Sin


Duke Nukem Forever


Quake2


Unreal

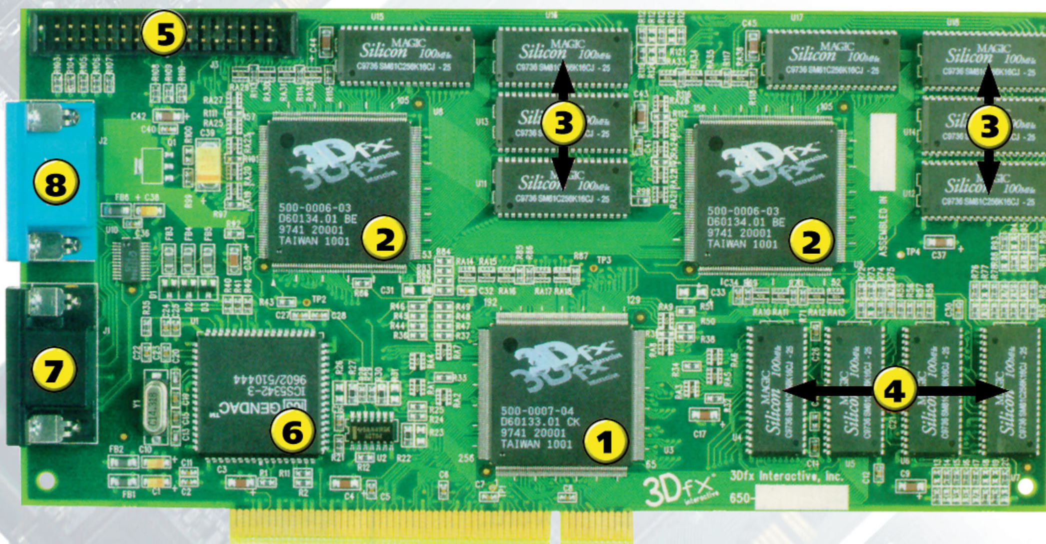

Daikatana

Компания **3Dfx Interactive** начала свой творческий путь по миру компьютерных развлечений задолго до появления на свет трехмерных акселераторов, и их первые опыты, которые потом легли в основу архитектуры **Voodoo**, ставились на аркадном рынке. Технология, поставляемая **3Dfx** для игровых автоматов (кстати, компания до сих пор тесно сотрудничает с основными их производителями), немногим отличалась от теперешнего **Voodoo**, однако стоила раз в десять дороже. Из современных игровых автоматов технологии **3Dfx** вы сможете увидеть, например, в **San Francisco Rush**. В результате у компании родилась идея по уменьшению расходов на производство технологии, точно так же, как примерно в это же время **Silicon Graphics** расщедрилась на технологию **Nintendo 64**, производство которой ранее обходилось в тысячи долларов.

Акселератор **3Dfx Voodoo** получил поддержку одной из крупнейших компаний-производителей компьютерного железа **Diamond Multimedia**, которой впоследствии этот альянс принес немалые деньги. Основным достоинством линейки **3Dfx** (вскоре пополнившейся еще и комбинированным «**2D/3D**-решением» **Voodoo Rush**), стала, наверное, даже не хорошая производительность, а качественно написанное программное обеспечение. Я говорю не о драйверах, а о специальных библиотеках **Glide**, которые позволяли разработчикам без особого труда включать поддержку **3Dfx** в свои игры. Остальные акселераторы на рынке либо вообще таких библиотек не имели (надеясь на поддержку **Microsoft Direct3D**), либо же их собственные **API** не выдерживали никакой критики. Все это привело к закономерному результату: арсенал **Glide**-игр огромен, даже чуть ли не больше, чем повсеместно совместимого **Direct3D**, а акселератор от **3Dfx** сегодня стал стандартом. Причем таким стандартом, что даже наши соотечественники, обычно очень скептичные в подобных вопросах, сметают вот уже который месяц с прилавков все, на чем красуется логотип **3Dfx**. Чем же занята в данный момент известная компания, породившая весь этот переполох на рынке? Готовит к выпуску в первом квартале **1998** года свой новый проект, **Voodoo²**, обещающий вновь перевернуть все основы современных **3D**-игр. Многие из вас, уважаемые читатели, наверняка уже слышали кое-что об акселераторах на новом чипсете. Далее же я постараюсь не только перечислить все возможности и архитектурные особенности акселераторов **Voodoo²**, но и расскажу о применении новой технологии в конкретных программах — в играх, разумеется.

Следующее поколение трехмерных акселераторов, начало которому, несомненно, положит новый шаг от **3Dfx**, обещает не только дальнейший рост скорости работы трехмерных приложений, но и внесет в игровую индустрию некоторые новые понятия и возможности, позволяющие с большей реалистичностью моделировать трехмерные миры. Как известно, для полностью реалистичной имитации трехмерного пространства, чтобы оно выглядело «как в жизни», необходима производительность трехмерной подсистемы на уровне в **80** миллионов полигонов в секунду, что приблизительно в сто раз больше максимальных возможностей современных акселераторов. **Voodoo²** пусть и не особенно сильно, но достаточно ощутимо приблизит к нам эту величину, удовлетворяя запросы трехмерных движков в районе **1,5-3** миллионов полигонов в секунду, то есть втрое быстрее первого **Voodoo**. Разумеется, эти три миллиона полигонов уже текстурированы и вплавлены в **3D** мир, а не получены в результате тестов (заявлен-

Сергей ОВЧИННИКОВ



1 — Процессор обработки изображения в кадре
2 — Текстурные процессоры
3 — Два банка памяти по 2 МегаБайта для текстурных процессоров (модель 2/2/2)
4 — Банк памяти для процессора обработки изображения
5 — Переходник для соединения со второй картой Voodoo2 по SLI
6 — Преобразователь цифрового видеосигнала в аналоговый
7 — Входной разъем для шнура от видеокарты
8 — Выходной разъем на монитор



Вот таким образом можно соединить два акселератора для параллельной работы. К тому времени, как вам понадобятся обе карты, 3Dfx должна уже достаточно снизить их цену, чтобы upgrade не оказался слишком дорогим.

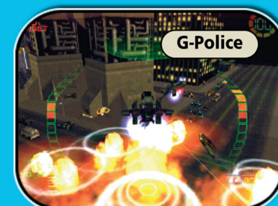
...таким образом возможно либо вдвое (почти вдвое) повысить производительность, либо же вдвое увеличить доступное разрешение...

ная производительность **PlayStation** также достигает **1,5** млн. полигонов в секунду, но на практике оказывается почти вдесятеро меньше). По производительности и по качеству обработки изображения **Voodoo²** обгонит, наконец, лидера аркадных платформ, семитысячедолларовую **Model 3** от **Sega**, платформу, давшую миру графически безупречную **Virtua Fighter 3**. Теперь, пусть и без этой великолепной игры (хотя неизвестно, как поведет себя подразделение **Sega PC**), но зато в двадцать раз дешевле, новейшая технология может появиться и в вашем компьютере.

Voodoo², так же, как и ее предшественник, представляет собой отдельный трехмерный акселератор, работающий исключительно в полноэкранном режиме и соединенный с видеокартой и монитором стандартным кабелем. **Voodoo²** стоит как бы на перехвате сигнала видеокарты и в случае надобности просто заглушает его.

В отличие от **Voodoo¹**, вычислительную мощь которого образовывали два параллельных процессора, один для текстур, другой собственно для генерации картинки, вычисления освещения и прочих спецэффектов, в **Voodoo²** с задачами справляются уже целых три процессорных блока, теперь уже под обработку текстур отводится два процессора, причем у каждого из них имеется собственный текстурный буфер памяти размером от **2** до **4** Mb. Соответственно минимальное количество памяти, отведенное текстурам в **Voodoo²** уже вдвое больше, чем в первой модификации. В случае же установки **4** Mb памяти для каждого из текстурных буферов, объем ее будет вчетверо выше, чем у **Voodoo¹**. Карты на основе **Voodoo²** будут представлены на рынке в нескольких модификациях, различающихся как раз объемами памяти. Базовой (уже, видимо доступной к тому моменту, когда вы будете читать эти строки) станет конфигурация **2/2/2**, **PCI**-версия карты **Voodoo²**, с установленными **6** Mb памяти, равномерно распределенными между всеми тремя подсистемами. Разумеется, такая конфигурация будет самой дешевой, но и по производительности недалеко уйдет от **Voodoo¹**. Она будет поддерживать разрешения от **640x480** до **800x600**, теперь уже с полностью функциональным **z**-буфером. Следующим, более производительным вариантом будет конфигурация **4/2/2**, с **4** Mb, отведенными под кадровый буфер, и по **2** Mb — на каждый из текстурных. Имеется и третья конфигурация, **2/4/4**, а также и четвертая, самая «навороченная» — **4/4/4**, что в общей сложности достигает **12** МегаБайт на акселераторе и позволяет достигать разрешения в **1024x768** с включенным **z**-буфером и всеми спецэффектами. Пока трудно сказать, позволят ли нам производители железа самостоятельно преодолевать путь от одной конфигурации до другой, но в тестовых моделях **2/2/2** никаких гнезд для расширения памяти что-то не наблюдалось. Тем не менее, решить проблему производительности даже на младших моделях **Voodoo²** (а такая непременно со временем возникнет), можно будет при помощи нового метода **3Dfx**, называемого **SLI** (**Scan-Line Interleaving**). За этой аббревиатурой стоит всего-навсего возможность параллельной установки в компьютер двух карт на основе **Voodoo²**, правда, обязательно одной конфигурации и одного и того же производителя. Соединяются карты при помощи специального кабеля, и работают по принципу «разделения трудовых задач». То есть, четные строки экрана отныне обрабатывает одна карта, а нечетные строки — другая. Таким образом возможно либо вдвое (почти вдвое) повысить производительность, либо же вдвое увеличить доступное разрешение. Единственной проблемой здесь является стоимость подобного решения (при учете того, что каждая карта будет стоить порядка **300** долларов, по крайней мере, поначалу). **Voodoo²** со временем будет доступен также и в **AGP**-варианте, по крайней мере, чипсет поддерживает все функции **AGP**. Тем не менее, **3Dfx** обеспечивает своему детищу совместимость исключительно с вариантом шины **AGPx1**, таким образом не разрешая поддержку **100** МГц-шины. В любом случае прирост производительности в сравнении со стандартными моделями **Voodoo²** будет невелик, скорее всего, где-то в районе **15-25** процентов. В данном случае все будет зависеть от приложения. Если игра требует





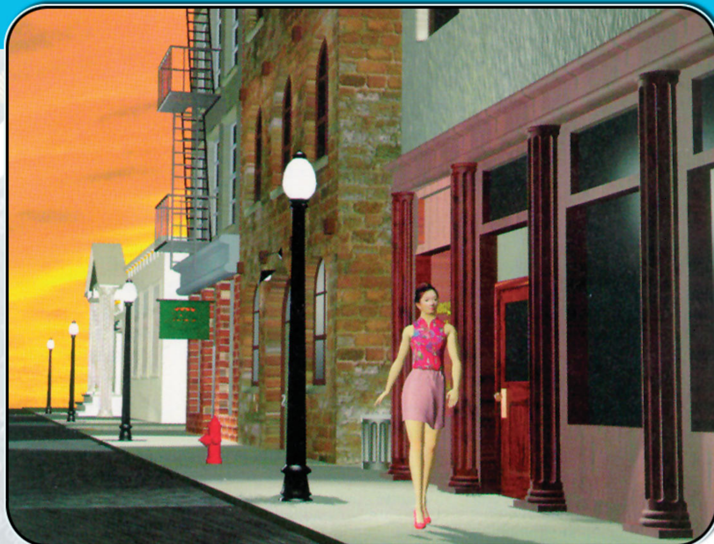






Набор функций Voodoo² практически полностью повторяет предыдущую версию акселератора, однако в него добавлено несколько весьма замечательных возможностей...

Voodoo2 способен обрабатывать сцены с очень большой детализацией. Полигональные модели по 5000 тысяч полигонов на штуку для этого акселератора не проблема. Скриншот этот не из игры, а лишь предназначен для рассматривания и мечтания о будущем игровой индустрии. А будущее это уже не за горами.



большой степени прокачки данных по шине, постоянно посылая потоки данных к процессору и видеоподсистеме, то выигрыш от использования **66** МГц **AGP**-шины против **33** МГц **PCI** будет весьма велик. В противном же случае, прирост производительности будет практически незаметен. В принципе, компания **3Dfx** не отрицает даже возможности создания некоего приложения, в котором даже два параллельных, подключенных по **SLI Voodoo²** будут работать медленнее **AGP**-версии **Voodoo²**, но такое возможно, вероятно, лишь в теории. Соединение по **SLI** возможно лишь между двумя абсолютно идентичными **PCI**-версиями карты, и в случае с **AGP** увеличение производительности совершенно невозможно, даже если в будущем на материнских платах будет иметься по несколько портов **AGP**.

Набор функций **Voodoo²** практически полностью повторяет предыдущую версию акселератора, однако в него добавлено несколько весьма замечательных возможностей. Прежде всего, это возможность наложения одновременно двух текстур на один пиксель, причем за одну операцию. Это, несомненно, стало возможно лишь из-за наличия двух текстурных процессоров. Так или иначе, это позволяет добиться многих очень красивых спецэффектов в области освещения, например, без всякой потери производительности. В области повышения скорости работы трехмерных программ **Voodoo²** также сильно преуспел. Все операции по просчету полигонов отныне выполняются на аппаратном уровне, снимая значительную часть нагрузки с центрального процессора, которому отныне предназначается только лишь просчитывать логику самой игры, да еще искусственный интеллект. Думается, вскоре после выхода **Voodoo²** трехмерные игры должны порадовать нас чрезвычайно хорошо развитым **AI**. А то разработчики все время оправдывают убогий искусственный интеллект недостатком производительности. Вот она, ваша производительность — используйте на здоровье.

Из новых спецэффектов **Voodoo²** будет поддерживать (в основном, благодаря двойному наложению текстур) реалистичные тени, реализуемые на аппаратном уровне, а также все виды эффектов отражения света или же предметов в полупрозрачных поверхностях. Также **3Dfx** обещает улучшить обработку текстур, устранить возможные искажения палитры из-за лишнего кабеля на пути к монитору и значительно улучшить эффекты тумана. В отличие от **Voodoo¹**, где туман практически всегда выглядел одинаково, **Voodoo²** позволяет генерировать несколько разновидностей тумана, отличающихся как по глубине, так и по консистенции. Не говоря уже о цвете, который может быть любым. Туман в технологии **Voodoo²** будет не только помогать увеличивать производительность, скрывая в **z**-буфер далекие объекты, но и станет таким же стандартным спецэффектом, как, к примеру, освещение. Будет возможно (при желании разработчиков, конечно) выпускать целые клубы дыма и тумана, освещая их самым различным образом, создавая эффекты наподобие концертных трюков с использованием жидкого азота. При этом пространственная генерация тумана может вестись как по отдельным пикселям, так и по направлениям и поверхностям. То же и с так называемыми «эффектами окружения», тенями, на которые разработчикам уже не нужно тратить времени, так как они обсчитываются аппаратно исходя из расположения объектов, физики мира и источников освещения. Что до отражений, то этот эффект также имеет очень большие перспективы в игровых мирах. Начиная от довольно банальных отражений персонажей в зеркалах или водных поверхностях (последнее время именно **H_2O** частенько появляется на экранах в **3D Action**), до совершенно неописуемых красивейших эффектов преломления света в стеклах или призмах.

Благодаря новой системе компрессии текстур возможности разработчиков по увеличению разнообразия игровых миров станут менее ограниченными, тем более, что и количество памяти, отведенной под текстуры, в **Voodoo²** сильно возросло. Фактически с **Voodoo²** разработчики могут беспрепятственно создавать полигональные модели со счетом в **5000** и более поверхностей и сотнями самых разнообразных текстур. Помимо всех этих замечательных нововведений имеется и еще одно, на первый взгляд незаметное. **Voodoo²** будет поддерживать как **16**-битную цветовую палитру, так и полноцветную **24**-битную, которая, правда, потребует значительного количества памяти. Однако переход с **65** тысяч цветов к **16** миллионам должен быть крайне приятен.

Теперь о самом замечательном свойстве **Voodoo²** — о его скорости. На данный момент скорость течения игры в **30** кадров в секунду считает не только приемлемой, но даже чуть ли не идеальной. Однако некоторые корифеи игрового мира, к примеру, небезызвестные **Shigeru Miyamoto** и **Yu Suzuki**, говорят о необходимости ускорения графики до **60** кадров в отдельных случаях, когда это необходимо. В данном случае необходимо это оказалось для гонки **F-Zero X** и аркады **Burning Rangers**. **3Dfx** же придерживается позиции, что скорость смены кадров должна быть практически одинаковой во всех трехмерных играх и обязана быть равной около **50-60** кадров в секунду. Чего **3Dfx** и позволяет добиться с использованием **Voodoo²** даже при включении всех опций и использовании всех технологий на средних разрешениях (**640x480** и **800x600**). Версия **Gl Quake**, к примеру, показала на тестах с **Voodoo²** (версии **4/4/4**) **120** кадров в секунду, величину, которую не способен обеспечить ни один монитор и фактически позволяющую беспрепятственно увеличить число полигонов и спецэффектов как минимум вдвое. **Quake II** показывал на тестах в **3Dfx** около **70** кадров в секунду (уже почти нормально и совершенно неуловимо для человеческого глаза). Похоже, что с приходом в нашу жизнь **3Dfx Voodoo²** понятие о торможении уйдет в далекое прошлое, и им нарекут скорость игры менее **30-40** кадров. Но мы-то будем помнить, что настоящее торможение — это **5-10** кадров.

Напоследок о самом главном, и слава Богу! В этот раз здесь здесь есть о чем поговорить. Конечно, о поддержке производителей игрового софта.

Turok

F1 Sim

Mad Trax

Die By Sword

EarthSiege 3



3Dfx — ДРУГ ЧЕЛОВЕКА, или В ДВУХ СЛОВАХ О VOODOO2

Действительно, новая технология является большим шагом вперед по сравнению со всем известным на данный момент. Все ближе к реальности, но все больше просторов для фантазии...

Прежде всего, отметим **id Software**, где Джон Кармак просто в восторге от **Voodoo²** и, в основном, от алгоритма **Open GL**. Уже в код **Quake II** заложена поддержка **Voodoo²**, и несомненно, она будет усилена многочисленными **patch**'ами уже после появления карт на рынке. Что же касается следующего проекта **id**, **Trinity**, то, скорее всего, игра будет напрямую рассчитана именно на следующее поколение акселераторов, так как будет использовать новую методику текстурирования, доступную на аппаратном уровне пока лишь в **Voodoo²**. Радостной новостью для всех владельцев **Voodoo²** станет то, что все игры, рассчитанные на **Voodoo Rush** и почти все на **Voodoo¹** будут прекрасно идти и ускоряться на **Voodoo²**. В них даже будут по-новому корректироваться текстуры, так что не только скорость игры возрастет, но и вид ее будет значительно улучшен. Фактически совместимость **Voodoo²** обеспечена в полной мере лишь с играми, идущими под **Glide** версии **2.4.3.** (последнего варианта), а таких игр очень и очень много. Существует также целый ряд игр, поддержка для **Voodoo²** в которых или заложена с самого начала, или же будет обеспечена в виде отдельного **patch**'а. Как правило, эти игры уже совместимы с **Voodoo¹** и обязательно пойдут на **Voodoo²**, но «специальные версии» для этого чипсета (как раз те, что обещаются как **patch**'и), будут обладать какими-либо новыми функциями. Эти версии будут считаться родными приложениями **Voodoo²**, и на **Voodoo¹** идти не будут. Вот примерный список игр на **Voodoo²**:

- ***Command & Conquer II*** *(Westwood/VIE) — Стратегия*
- ***Daikatana*** *(Ion Storm/Eidos) — 3D Action*
- ***Die by the Sword*** *(TreyArch/Interplay) — Action*
- ***EarthSiege 3*** *(Dynamix/Sierra) — Симулятор робота*
- ***F1 Racing Simulation*** *(UbiSoft) — Симулятор*
- ***G-Police*** *(Psygnosis) — Аркада*
- ***Half Life*** *(Valve/Sierra) — 3D Action*
- ***Hexen II*** *(Raven/Activision) — 3D Action*
- ***Jet Fighter 3*** *(Mission Studios/Interplay) — Симулятор*
- ***Longbow 2*** *(Origin/EA) — Симулятор*
- ***Messiah*** *(Shiny/Interplay) — Action*
- ***Microsoft Flight Simulator '98*** *(Microsoft) — Симулятор*
- ***Need for Speed II SE*** *(EA) — Гонки*
- ***NHL Hockey'98*** *(EA) — Спортивный симулятор*
- ***Quake II*** *(idActivision) — 3D Action*
- ***Riot: Mobile Armor*** *(Monolith/Microsoft) — 3D Action*
- ***SiN*** *(Ritual/Activision) — 3D Action*
- ***Special Ops*** *(Zombie/BMG) — 3D Action*
- ***Ultim@te Race Pro*** *(Kalisto/Microprose) — Гонки*
- ***Wing Commander Prophecy*** *(Origin/EA) — Космический симулятор*

Список, разумеется, далеко не полный. Всего **Voodoo²** будут с самого начала поддерживать около **50** различных игр. Некоторые из них сейчас находятся в разработке и выйдут только с поддержкой этого акселератора. Такой игрой, к примеру, является **Mad Trax** (читайте о ней в этом номере журнала). Тестовая версия, пока идущая и на обычном **Voodoo¹**, достаточно прилично на нем притормаживает. На **Voodoo²** же эта гонка будет обеспечивать вам все **60** кадров в секунду сумасшедшего удовольствия. Давно ожидаемые **Prey** и **Unreal** также поспешили объявить о том, что в момент выхода эти игры будут уже напрямую рассчитаны на «самые современные технологии трехмерной акселерации».

Voodoo¹ было значительно сложнее пробиться на рынок, раздираемый множеством конкурентов, не желавших даже слышать о том, чтобы создать единый стандарт. **3Dfx** это удалось, и путь **Voodoo²** пока, по крайней мере, еще до выхода ближайших конкурентов этой технологии, а именно **Highlander** от **NEC** и **i740** от **Intel**, кажется совершенно безоблачным. Действительно, новая технология является большим шагом вперед по сравнению со всем известным на данный момент. Все ближе к реальности, но все больше просторов для фантазии.

Карты на основе **Voodoo²** начнут поставляться в марте **1998** года, и, видимо, к апрелю, доберутся и до нашей страны. Набор производителей весьма внушителен: **Diamond**, **Orchid**, **Jazz**, **Canopus**, **Creative Labs**. Называться они будут по-разному, но скорее всего, в названиях будут фигурировать либо **3Dfx** с логотипом **Voodoo²**, либо старые торговые марки типа **Monster 3D** или **3D Blaster**, но уже с двойкой в названии. Кое-каких будет предусмотрен дополнительный видеовыход на телевизор в стандартах **Pal** или **NTSC**. Не стоит также забывать и о конфигурациях. Скорее всего, они будут перечисляться, также как и в этой статье, по моделям **2/2/2**, **4/2/2**, **2/4/4**, **4/4/4**. Возможно, что **3Dfx** решит в последний момент изменить методику наименований. А цена будет колебаться от **250** до немногим более **300** долларов. Тем, кто еще не купил себе акселератор, но собирается это сделать в ближайшее время, советую все же дождаться карт на основе **Voodoo²**. Остальным же лучше со временем заменить уже имеющийся акселератор. **Voodoo²** — это будущее игровой индустрии. Не так, чтобы на десять-пятнадцать лет, но на все временное пространство от сегодняшнего дня и до следующих моделей, более совершенных. А что же вы думали — технологии движутся очень быстро. Единственный способ идти в ногу со временем — это не отставать от него.

Только не забывайте, друзья, что **3Dfx** совершенно не виновата в том, какие игры будут выпускаться для **Voodoo²**. В первую очередь, это зависит от разработчиков. А их состав как никогда силен. **id**, **Microprose**, **Origin**, **3D Realms**, **Epic Megagames**, **Electronic Arts**, **Shiny**, **Raven**, **Dynamix**, **Sierra** — все эти имена вам давным-давно знакомы. Это товарные знаки, а часто заодно и знаки качества. Трехмерных вам игр! Тьфу! Приятных вам игр!

СИ


NHL Hockey'98


Ultim@te Race Pro


NFS2 SE


Jet Fighter3


MS Flight Sim '98

SiN

Платформа: PC
Жанр: **3D Action**
Издатель: Activision
Разработчик:
Ritual Entertainment
Дата выхода: весна 1998
Интернет: **www.ritual.com**





1997 год был годом клонов. Бесконечная череда одинаковых игр постоянно штурмовала выставки, редакции журналов и самих игроков своими бессчетными рекламными уловками, несуществующими скриншотами и бета-версиями, в которых «пока ничего нет, но будет». Как ни печально, эпидемия клонирования не ограничилась только жанром стратегий и распространилась на 3D Action и другие жанры. Все это, вполне естественно, привело к краху некоторых особенно неосторожных фирм и серьезным убыткам для многих. А хорошие оригинальные игры только выиграли. Похоже, что в этом, недавно наступившем году клономания слегка сдаст свои позиции, это очень четко проявляется в проектах разных жанров, которые уже успели «засветиться» в прессе.

О SiN мы уже писали, причем в той же рубрике, в которую поместили статью и сейчас. Что же такого особенного в этой игре? Нам кажется, что именно она символизирует собой новую эру, переворот, нет, не в технологиях, а в подходе к работе с жанром. Одним из самых популярных на сегодняшний день, с 3D Action. В прошлый раз нам удалось лишь немного приоткрыть завесу таинственности, окружающую проект с самого начала его осуществления. Теперь же к вашему вниманию наши впечатления от новой информации и первых тестовых уровней.

Сюжетная линия (теперь без нее не обойтись) подвижна, ее события происходят не до и не после игры, а во время нее, практически как в Quake II, но на значительно более серьезном уровне.

Прежде всего **SiN** предназначен для тех игроков, которые за долгие годы бесконечного блуждания по посиневшим коридорам Wolf3D, ярким дворцам Doom и суровым подпольям Quake успели пресытиться их архитектурными изысками, примитивностью и очевидной нежизненной упрощенностью. Для тех, кому, по меткому выражению коллеги Бориса Романова «надоел типично американский дизайн уровней». Этот дизайн всем давно знаком — две комнаты, коридор, лестница, лифт и десять монстров. Все это повторяется на разных картах сотни раз, зато с использованием тысяч различных текстур и в миллионах самых разнообразных комбинаций. Что раздражает больше всего, эта однотипная территория встречается везде вне зависимости от предназначения помещения. Ну да, если это котельная, значит в одной из комнат будет котел. А можно те же две комнаты с лестницей и лифтом превратить в больницу или гостиницу. Еще проще — в вокзал или базу инопланетян. В **SiN** же не архитектура диктует дизайну свои условия, после которых, собственно, космический корабль и превращается в подводную лодку, а наоборот, каждое из помещений создано лишь для того, чтобы подчеркнуть его значение, обозначить реальность или же ирреальность. И все механизмы, обозначенные в уровне, способны более-менее нормально функционировать, виртуальным образом, разумеется. А вот попробуйте трубу взорвать или шестеренку изъять. Окружение поведет себя также, как оно должно бы в реальной жизни, то есть, в лучшем случае остановится. Может и взорваться. И снести стену здания, обрушить потолок, повалить балки, задеть канистры с бензином — все что угодно, только не просто так, без всяких на то причин. За счет всего этого игра создает совершенно уникальный, реальный в своей фантастичности мир, в который веришь, серьезно веришь, постоянно ожидая неприятностей. Полностью изменена физика игры, и теперь оказавшись на наклонной плоскости, игрок не будет постепенно скатываться вниз словно на маленьких колесиках. Каждый объект в игровом мире действительно связан каким-то образом с другими предметами, и на него воздействуют все физические силы. Если связь с другими объектами рушится, то соотношение сил будет меняться, и объект будет вести себя в соответствии с соотношением оставшихся воздействий. Нет больше однотипных взрывов и равномерно разлетающихся ровно на 236 кусочков ящиков, каждый раз взрыв будет новым и будет генерироваться не в соответствии с какой-нибудь заранее записанной анимацией, а точно симулировать приложение физических сил к объекту. Поэтому и кусочков одинаковое количество почти никогда не получится.

Сюжетная линия (теперь без нее не обойтись) подвижна, ее события происходят не до и не после игры, а во время нее, практически как в Quake II, но на значительно более серьезном уровне. Ritual, к примеру заявляет, что ничего сложнее, чем создание такой приемлемой сюжетной линии, да еще и желательно тянущейся в реальном времени, на свете не существует. Тут не подходят обыкновенные писательские или сценарные ухищрения, сюжет должен держать в напря-







Сергей **ОВЧИННИКОВ**



жении все время, как в хорошем action-фильме, да еще и обязан периодически ветвиться, открывая новые параллели в зависимости от действий играющего.

Общая же сюжетная канва примерно такова. В конце XXI века в одном из крупнейших земных мегаполисов поднялась огромная по своим размерам волна преступности...

Общая же сюжетная канва примерно такова. В конце XXI века в одном из крупнейших земных мегаполисов поднялась огромная по своим размерам волна преступности. Жители, та их часть, что не являлась бандитами, в полной панике забились по домам, боясь даже выйти на улицу, где бы их обязательно ограбили или убили. Полиция, раскормленная городскими властями оказалась просто неспособна ни на какие решительные действия, и спасти город от полной анархии казалось почти невозможным. Однако городские власти приняли правильное решение. Они наняли новую полицию, отряды бойцов Sec-Force, которые были наделены огромными полномочиями и в конце концов смогли погасить всплеск преступности. Отряды Sec-Force оказывались повсюду, где складывалась опасная ситуация, и всегда могли уладить ее. Вы полковник Джон Блейд (John Blade), глава одного из отрядов Sec-Force, и ваша миссия очень сложна.



Дело в том, что блестящая ученый-генетик Элексис Синклер (Elexis Sinclair) благодаря отпущенным правительствами (заинтересованными в пополнении рядов здоровых граждан, видимо для военных целей) средствам и всяческой поддержке изобрела некоторую субстанцию, которая теоретически способна излечивать человека от всех видов болезней, а также снабдить его клетки специальным кодом, защищающим их от старения и полностью останавливающим разрушительный процесс в них. Беда только в том, что действие препарата нестабильно и очень слабо без дополнительной поддержки. Сочетание же открытия с известным стимулятором под названием U4 должно усилить эффект. Обуянная идеей найти средство, дающее «вечную жизнь», героиня забывает о всяких предосторожностях и пытается ставить эксперименты на всех без исключения животных в пределах и за пределами ее лаборатории. Результат оказывается плачевен, ибо препарат не только затормаживал старение, но и многократно усиливал мозговую активность и порождал странные мутации, самые страшные из всех, что только можно представить. И вот, пожалуйста — целый город переполнен мутантами, яростными и свирепыми, бывшими зайчиками и белочками. Собаками и волками. И даже, кажется, людьми.



Основные усилия по разработке игры Ritual направили на улучшение качества игрового процесса и доведение до полнейшего идеала движка Quake. ID Software раскрыла перед программистами из Ritual все возможности не только старого Q1, но и совершенно нового Q2, который **SiN** по проработке деталей, качеству освещения и скорости работы обязательно перегонит и уже, пожалуй, даже в ранних версиях движка **SiN**, практически обогнал. Графически игра должна превосходить все основанные на движке от Quake продукты. В отличие от создателей Hexen II, разработчики **SiN** не ограничились просто введением нескольких спецэффектов, которые и так всегда напрашивались в игре. Ritual пошла еще дальше. За счет лучшей, чем в Quake, и даже, чем а Quake 2 подборки текстур, игра не выглядит однообразной, ведь на каждом новом уровне используются абсолютно новые рисунки. Изменения, внесенные авторами игры в движок Quake, коснулись также системы освещения, которая поддерживает теперь многоцветные источники света, позволяя некоторым видам оружия стрелять действительно очень красиво, а также позволяет использовать разноцветную освещенность. На уровне с лавой все предстанет перед вами в несколько красноватой палитре (как только вы найдете место на карте, откуда лава не может быть видна, эта черта обязательно исчезнет), на военной базе в стены встроены зеленые и синие источники света, на уровне, проходящем по дну





океана (такая красивая прозрачная труба) все окружение мерно колышется из нежно голубого к зеленоватому и синему под стать волнам. Заканчивая перечень нововведений в графике, отмечу еще вполне очевидные моменты, а именно, прозрачная вода, туман, дым, а также настоящие полупрозрачные окна со стеклами. Последние давно напрашивались в играх этого жанра, но только в **SiN** окна будут выглядеть «как живые», позволяя игроку спокойно смотреть сквозь них, лишь чуть-чуть искажая изображение и преломляя свет. Благодаря всем своим нововведениям, графика в **SiN** выглядит значительно четче, чем в Quake даже на более высоком разрешении. К примеру, даже в 320x240 **SiN** выглядит приятнее, чем Quake в 640x480. Не говоря уже о GL **SiN**, где игра полностью покрывает своим качеством всех братьев-конкурентов, может быть только чуть-чуть уступая (или превосходя на те же чуть-чуть) Half — Life от Valve и Sierra. Между прочим, поддерживается наряду с 3Dfx Voodoo и новый Voodoo^2, который обогатит игру еще несколькими очень красивыми спецэффектами.

Игра состоит из шести основных миссий, проще говоря, эпизодов, в каждом из них будет от двух до восьми уровней, что, правда, совершенно не значит, что вам необходимо пройти все, чтобы перебраться в следующий эпизод. Благодаря нелинейной концепции от ваших действий зависит не только нахождение секретов, аптечек и патронов, но и собственно тот путь, которым вы сможете пойти к финалу игры. Финал один, пройти к нему можно добрым десятком способов, через разные уровни, и совершенно разные задания. Каждый раз проходя игру, вы будете встречаться со знакомыми моментами не слишком часто, так как обстановка в мире **SiN** вполне может перемениться, что означает следующее: одни пути прохождения, вам уже знакомые теперь будут закрыты или труднодоступны, поэтому следует искать другие, они обязательно есть. Ни одна из миссий не заключается просто в поисках выхода с уровня, так как этих выходов может быть даже несколько и они будут легко доступны. Тем более, что через один из них вы попадаете на карту в самом начале миссии, и точно так же можете через него покинуть сооружение. Авторы не стали давать игрокам возможность бродить по всем уровням, без всякого порядка, ища ключ на одной карте, а



Сергей **ОВЧИННИКОВ**





Структура миссий и их порядок четко построены, но вот в пределах одного или нескольких заданий ваши цели могут серьезно варьироваться. Это у Ritual называется «нелинейным сюжетом»...



применяя его абсолютно на другой (как в Hexen II), так как правильно решили, что подобное может серьезно осложнить жизнь игроку и сделать некоторые моменты почти непроходимыми лишь из-за того, что ключ от двери можно найти лишь в десяти километрах от нее в сундуке у какой-нибудь запасливой бабушки. Структура миссий и их порядок четко построены, но вот в пределах одного или нескольких заданий ваши цели могут серьезно варьироваться. Это у Ritual называется «нелинейным сюжетом». В зависимости от того, как были выполнены предшествующие задания, все ли цели были достигнуты, а может, был раскрыт какой-то необозначенный заранее секрет, последующие задания не будут одинаковыми. В них в соответствии с ветвистой концепцией сюжета будут внесены существенные изменения, так что и сам процесс прохождения уровня редко когда будет однообразным. Особого восхищения достойны головоломки, которые действительно разнообразны и крайне хорошо продуманы, а главное, не требуют лишь одного подхода к их решению. Например, в одной из комнат висит автоматический пулемет, который управляется из трех источников. Один из них следит за его перемещениями вправо-влево, другой — вверх-вниз. Третий же — конечный источник для камеры. Вам решать, что именно из этого арсенала найти и уничтожить. В принципе возможно даже просто подкрасться к камере и уничтожить ее метким выстрелом, однако такой путь слишком рискован. Но выбор-то все равно за вами. Миссии в **SiN** будут рассчитаны на одиночную игру, однако для Multiplayer будут созданы отдельные уровни с той же архитектурой и текстурами, что и исходные, однако более простые и маленькие, чтобы противники не потерялись на огромной карте. Более того, программисты планируют создание сервиса по образу и подобию QuakeWorld, неоригинально названного SiNWorld, который обещает быть включен уже в комплект поставки игры.

Концепция построения уровней в **SiN** ближе всего к настоящему искусству, и каждый из них не только сделан с фантазией и действительно отличается от других, но является абсолютно цельным архитектурным сооружением (не забыли про реальную физическую модель?). Между прочим, по проектам Ritual можно запросто дома строить, такие огромные массивные особняки со сложнейшей пространственной структурой, когда понятия «этаж» не существует вовсе; имеются лишь переходы, залы и шикарные лестницы. Здесь все пропитано максимальным стремлением к высочайшей детализации: полы покрыты коврами, вымощены плиткой или паркетом. Обещается, что даже звучание вашего с монстрами шарканья по ним будет отличаться, из чего можно определять местонахождение монстров, не имея визуального с ним контакта. Чувствую, после длительной игры в **SiN** вы сможете безо всяких проблем сказать, сколько ступеней составляют пролет той лестницы в доме, какая из половиц скрипит, а на какой протерся от выстрела гранатомета ковер. Кстати, об оружии. Ritual пока еще не вполне уверена каким оно будет и предлагает желающим журналистам бегать по удивительно красивым уровням (даже картины на стенах висят - очень красивые) пока что без жажды сокрушения красоты. Никакого варварства, придется подождать до выхода игры.

SiN поражает своей сумасшедшей интерактивностью, великолепным образом использованным дизайнерами дополнением к движку игры. Многие дизайнеры, между прочим, работали над Duke Nukem 3D, а также, над Doom, Quake, Prey, Unreal и прочими «мелкими игрушками». **SiN** поражает своей отличной с оттенком величия графикой. Поражает дизайном и чудовищно красивыми ненадоедливыми уровнями. Монстрами, не самыми удачными с технической точки зрения, но обладающими весомыми зачатками искусственного интеллекта. Поражает архитектурными изысками и мудро вплетенными в сюжетную линию головоломками (которые в силу своей нелинейности вообще не кажутся «паззлами»).

Больше всего настораживает вопиющее отсутствие недостатков, по крайней мере, на данный момент никак не проявляющихся. Должны же мы **SiN** за что-то не любить. Иначе нет смысла ждать остальные игрушки. Огорчают же пока только сроки, безвозвратно засевшие на какой-то размытой и расплывчатой «весне» 1998 года. Весна — понятие растяжимое, настолько же, как и Quake-движок. А посему быть готовыми к торжественному приему дорогого гостя нужно уже сейчас. Очищайте жесткий диск, отскребывайте мышь от многовековых культурных слоев бескультурной грязи. И ждите коробку с тремя яркими буквами на обложке. SiN, чтобы не перепутали.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**







DIABLO II

PC



Платформа: PC
Жанр: **Action/RPG**
Издатель: Sierra On-Line
Разработчик: **Blizzard North**
Выход: конец 1998
Интернет: **www.blizzard.com**

Сюжетная линия построена таким образом, что даже пройдя все квесты в одном из них, вам все равно придется возвращаться в различные места, чтобы выполнить задания, которые будут даваться в следующих городах...

Среди монстров Diablo II достаточно часто попадаются весьма крупные особи. Побороть таких нелегко





После достаточно удачных в плане выхода новых игр 1996 и 1997 года, после того, как на рынке появилось множество наименований и даже после того, как уже ближе к концу обозначенного отрезка времени проблема клонов real-time стратегий была практически решена, ну или, по крайней мере, перешла в несколько иное измерение, наш ждут новые проблемы. Прежде всего они касаются продолжений нашумевших в последние годы игр. Посмотрите сами, вот только приблизительный и далеко не полный список всевозможных продолжений, новых частей, «сиквелов и приквелов» к коммерчески успешным проектам последнего времени: C&C 2, KKnD 2, Age of Empires 2, Dungeon Keeper 2, WarCraft 3, Dune2000, Duke Nukem Forever, Blood 2. Эту линейку дополняют уже старые, но решившие «обновить одежку» сериалы Might & Magic 6, Ultima 9, Wizardy 8. Смогут ли разработчики поддержать игровой процесс в своих новых творениях на должном уровне, при этом изменив игровой процесс настолько, что можно было бы говорить о действительно новой игре? Не избежит такого страшного вопроса и новый проект Blizzard **Diablo II.** Легко ли сделать продолжение к нашумевшей «игре года»? Удастся ли? Получится ли у авторов воплотить свои новые идеи, не испортив изначальной концепции. Что лучше — больше аркадности или больше элементов RPG? А как на все изменения отреагирует публика? И как все вышеперечисленное скажется на продажах?

Разработка игры ведется приблизительно с февраля 1997 года, то есть уже целый год. В запасе у авторов есть еще месяцев десять. Готово еще далеко не все, но все основные идеи и новшества уже практически воплощены в полностью готовом движке **Diablo II.** В принципе, на такой степени готовности игры мы бы осмелились лишь на небольшую статью, кратко перечисляющую все ожидаемые особенности игры, не будь это Diablo. А эта вещь станет хитом вообще вне всяческой зависимости от того, какой она будет. Совсем другое дело — возможные планы авторов по созданию очередного продолжения — вот на его-то «хитовости» успех **Diablo II** скажется в первую очередь. Так или иначе, это будет событие, настоящий хит, которого все ждут с огромным нетерпением. Все — это фанаты, поклонники, почитатели, завистники и критики. Обычный же игровой люд просто наблюдает за всем происходящим, но с огромным интересом. А раз так, пора раскрыть несколько секретов.



Как известно из концовки первой части игры, главный герой получил «в награду» за победу над Diablo его бессмертную душу, под тяжестью мрачной сущности которой и не без участия Lord of Terror он превратился в особо опасного монстра, с душой Diablo и необычайно стойкой натурой человека, которым он когда-то был (еще бы, пройти столько квестов, сразиться с огромным количеством врагов, счет которых шел на тысячи, да еще и победить самого Нехорошего!). Одним словом, монстр стал слегка посильнее. Духовно и физически. Помимо всего прочего, у него появилась свобода, и наш господин более не привязан к какому-то захолустному подземелью жалкой деревушки Tristam. На сей раз целью Diablo стал весь земной шар. Победить же его может только очередной отважный-отважный, сильный-сильный (далее комплименты по желанию) герой. Вы. Так как в прошлый раз герою все-таки удалось одолеть всю его коварную адскую армию, монстр на момент начала ваших активных действий вовсю занят поиском новобранцев. Он слоняется из города в город, из страны в страну и освобождает все новые темные силы, заточенные другими добрыми волшебниками и RPG-манами в клетки, бутылки, банки из-под Кока-колы и в другие священные предметы. Надо сказать, что это ему неплохо удается, и к финалу игры вам придется сражаться с таким количеством (и качеством) сил противника, что победа если и дастся все же вам в руки, то ценой неимовернейших усилий.

Помимо обыкновенных монстров, присоединившихся ко вновь организованному клану, Diablo удалось освободить двух своих братьев Mephisto и Baal'a. Вместе они образуют некую группу монстров, которую классифицируют как Изначальное Зло. Игроку в **Diablo II** предлагаются также весьма широкие возможности, но, к сожалению, единой карты мира со множеством доступных точек разработчики пока решили не предоставлять. Вместо этого действие игры будет протекать в четырех крупных городах, а главным образом — в подземельях этих городов. Сюжетная линия построена таким образом, что даже пройдя все квесты в одном из них, вам все равно придется возвращаться в различные места, чтобы выполнить задания, которые будут даваться в следующих городах. В то же время каждое из поселений станет доступно только после полного прохождения предыдущего. Соответственно, и сюжетная линия **Diablo II** разбита на четыре эпизода. На данный момент готов лишь один, и в целом история такова. Местом действия является небольшой монастырь ордена Sisters of the Sightless Eye, из которого была, если помните, героиня первой части Diablo. Andariel, одна из демонов Ада, предлагает Diablo помощь в формировании особо элитных частей его будущего войска, и намерена набрать их среди высокопрофессиональных бойцов, живущих поблизости от монастыря. Естественно, в результате получается так, что всему ордену грозит страшная опасность уничтожения и даже последующего превращения в слуг темных сил. Не допустить такого исхода событий — вот наша основная цель.

Основной идеей разработчиков **Diablo II** является внесение наибольшего разнооб-



Сергей ОВЧИННИКОВ



...наземные карты увеличатся раз в пятнадцать, так что у героев обязательно найдется множество местечек, куда можно будет отправиться. Под каждым городом, безусловно, будет находиться подземелье. Но на сей раз оно там будет не одно.

Вот она, красавица-демон, страстно желающая присоединиться к тройственному союзу



разия в игровой процесс по сравнению, разумеется, с первой частью игры. Также создатели, видимо, осмыслили и то, что игрокам интересно не только постоянно бродить по подземельям (стандартным изысканным покоям практически всех RPG), изредка поднимаясь на поверхность ради похода по магазинам и поликлиникам, но и принимать участие в наземной жизни, а также видеть не полустатичное изображение города и двух-трех его жителей, а вполне нормальную городскую или сельскую жизнь. Так вот, Blizzard доказали, что они не враги своим поклонникам. Практически все запрошенное почитателями игры будет реализовано во второй части. Первое: города станут значительно живее. Помимо торговцев, неизменно ждавших у дверей своих мастерских и лавок, в населенных пунктах появится множество обыкновенных людей, занимающихся обыкновенной работой, следующих по делам или просто гуляющих по улицам. Среди них будут встречаться и подлинные NPC, которым от вас обязательно что-то надо. Подойдя к магазину, вы наверняка привлечете внимание торговца, и он сам постарается немедленно подойти и спросить, чего вам, собственно, угодно. А получив заказ, тут же уйдет в магазин и через мгновение вынесет товар. Все это вы сможете увидеть. Диалоги также станут значительно более насыщенными. Вместо обыкновенного изложения сути квеста или задания вас постараются ввести в курс дела (не всегда правдиво, разумеется). Абсолютно все квесты окажется каким-то образом связаны с основной сюжетной линией и будут потихонечку продвигать вас к победному концу. Разработчики уверены, что внесение такой большой интерактивности в наземный мир в значительной мере увеличит интерес к продолжению.



Помимо густонаселенных городов, на наземных картах в **Diablo II** будет оставлено немало места для путешествий и выполнения квестов. В целом наземные карты увеличатся раз в пятнадцать, так что у героев обязательно найдется множество местечек, куда можно будет отправиться. Под каждым городом, безусловно, будет находиться подземелье. Но на сей раз оно там будет не одно. Помимо основного входа и лабиринта будут существовать также и дополнительные пещеры и целые подземные системы, вход в которые закрыт либо отдален от основного. Попасть в такие места можно будет только из особых точек в городе или прилегающем к нему ландшафте. Соответственно, это прибавит разнообразия и самим квестам, которые теперь все чаще будут иметь своей территориальной целью не какой-либо кусочек общей системы, а спрятанную пещеру или другое секретное место.



Еще одним крайне важным нововведением Blizzard называют новый принцип общения и работы с персонажами, в том числе и с NPC. Дело в том, что в **Diablo II** герою совершенно необязательно быть одиночкой. Практически в любой момент, обладая определенной суммой денег, можно нанять себе проводника или дополнительного воина, который будет помогать вам бороться с нечистью на протяжении всего эпизода. Также среди заданий квестов теперь появятся всяческие «освобождения героев», которые при благоприятном исходе миссии, возможно, согласятся присоединиться к вашей команде. Помимо денежных интересов, некоторыми наемниками движут и другие идеи. Многие из них определяющим фактором своего вхождения в ваше войско называют выполнение определенного квеста, иногда из общей сюжетной линии, но иногда дополнительного. Такие герои, как правило, крайне ценны и сильны. К тому же, при правильном выполнении вами их задания они становятся совершено бесплатными союзниками на весьма длительный период, что не может не отразиться на вашем дальнейшем благополучии. В связи с введением всех вышеперечисленных возможностей, в значительной мере изменяется и собственно игровой процесс, который отныне приобретает несколько иной тактический характер. Теперь очень важным будет построение ваших персонажей, фактор надежной и эффективной групповой обороны, и так далее.

NPC в **Diablo II** предназначены для выполнения многих ролей. Это и торговцы, и люди, снабжающие героя информацией, и источники квестов. Помимо этого, и в отличие от первой части игры, от этих персонажей можно будет научиться новым боевым приемам, а также получить от них всевозможные варианты новых заклинаний. Правда, как первое, так и второе будет доставаться исключительно через выполнение квестов, которые эти замечательные персонажи станут раздавать вам направо и налево. За деньги spell'ы купить не удастся.

Третьим великим достижением на пути к увеличению разнообразия в **Diablo II** разработчики считают введение больших различий между персонажами. В принципе, прием этот опробован уже давно, и давно стал совершенно обыденным, так что особого восторга в лагере поклонников RPG не вызывает, поскольку уже успел приестьтся. Тем не менее, для action-игр, к которым бочком притесался и Diablo, это настоящее событие. Однако, поспешим оговориться, ничего особенно гениального здесь мы не увидим. В игре пять персонажей, ни один из которых не участвовал в «разборках» с первой инкарнацией Diablo. Интересно то, что они принадлежат-таки к двум основным классам героев, которые появились еще на заре игровой индустрии. Ну что, сами угадаете? Правильно, маг и воин. Зато в **Diablo II** есть два мага и два воина. Пятый же герой, как обычно — слабенький маг с посредственными боевыми характеристиками. Знаете, бывает правая рука и левая. А вот этот — представитель редкой разновидности руки «средней». Которая, в общем-то, помогает, но ни на что особенно не годится. Но хватит медико-патологических сравнений.

У бойцов имеется несколько уровней мастерства, каждому из которых соответствуют собственные характерные спецприемы, кое-какие из которых являются общими для двух героев-воинов, некоторые же сугубо индивидуальны. Вообще такое построение возможных действий весьма схоже с подобной системой лимитов в известной приставочной RPG Final Fantasy VII. Разумеется,

Сергей **ОВЧИННИКОВ**


В монастыре везде витражи. И кресты поверх стен. Что ж, неплохой метод для отпугивания нечисти



движения более высокого уровня, требуют больше сил и времени для выполнения, но способны нанести наибольший ущерб противнику.

У магов же спецприемы заменены доступными заклинаниями, которые также местами будут общими для двух мастеров «по магической части», а иногда доступными только одному такому специалисту. Воины могут пользоваться магией, но совершенно не в состоянии ее самостоятельно синтезировать, то есть применение ими магического инвентаря сводится лишь к обыкновенному добыванию одноразовых scroll'ов. В полном соответствии с достаточно солидными отличиями между классами персонажей, развитие героев будет также вестись совершенно различными путями. Похоже, что на сей раз только набором оружия дело не ограничится.

Diablo II предлагает игрокам все ту же старую систему набора опыта, что и раньше. Пусть она и кажется многим чересчур примитивной, но зато очень удобна и позволяет играющему улучшать характеристики героя именно в той области, которая ему необходима. От реалистичности такой подход, безусловно, далек, но и игра сама по себе не настолько серьезна, как тот же Fallout, к примеру. Интерфейс хоть и подвергнется некоторым незначительным изменениям, но останется по-старому прост и удобен. Видимо, вследствие увеличения возможного числа героев, находящихся одновременно в одном помещении, разработчики решили освободить большую часть экрана для собственно отображения игровых событий. Для этого пришлось убрать главную панель, оставив лишь основной карман и показатели жизненной и магической силы. Такое решение нельзя назвать неудачным, разве что только «флакончики» с кровью и «маной» теперь выглядят чересчур большими. Это, уверен, в финальной версии будет исправлено. Максимального реализма разработчики намерены добиться с помощью реальной линии зрения героя. Одним словом, удовольствия от наблюдения за передвижениями монстров за дверями с стенами мы теперь будем лишены. И это, конечно, шаг вперед. Который выглядит больше как отладка застарелого «бага». Или все-таки создатели игры всерьез полагали, что стены в их мире местами прозрачны?

Квестов в **Diablo II** станет на порядок больше. Отчасти это связано с тем, что объем самой игры возрастает в четыре раза, отчасти от того, что повышается нелинейность прохождения игры. Помимо сюжетных, критических квестов, появится и большое количество дополнительных, при этом объем заданий, их сложность или необходимость совершения дальних путешествий имеют большое значение при оценке приложенных героем усилий. Разумеется, за какой-нибудь пусть даже и чудодейственный топор вас не заставят сражаться с ордами противников или перешарить три-четыре города. Порядок же выполнения квестов или их содержание от вашего выбора персонажа совершенно не зависят, что, конечно, является значительным недостатком. Ну не станут же магу предлагать задание, в котором необходимо покрошить на мелкие кусочки три сотни скелетов! А воину — сразиться с колдуньей.

Самым интересным режимом игры в Diablo всегда был multiplayer. Фактически, это была первая сетевая RPG, достаточно простая и безумно увлекательная, бесплатная и имевшая широкие возможности. Можно даже сказать, что наличие сетевого режима в значительной степени повлияло на популярность игры. Разумеется, **Diablo II** без multiplayer просто немыслим. Наконец-то нам дадут полное право не только на бесконечные бессюжетные потасовки в Интернет, но и возможность совместного прохождения основной «кампании». Со всеми присущими возможностями. О реализации такой замечательной концепции Blizzard пока скромно умалчивают. Далее, будет исправлена главная беда сетевого Diablo, а именно — проблемы с мошенничеством игроков. Как — тоже интересный вопрос. Похоже, что проблема будет решена перенесением места хранения статистики игроков с их компьютеров на серверы battle.net (наподобие Ultima Online), что если не полностью прекратит cheat'ование, то значительно усложнит процесс его реализации.

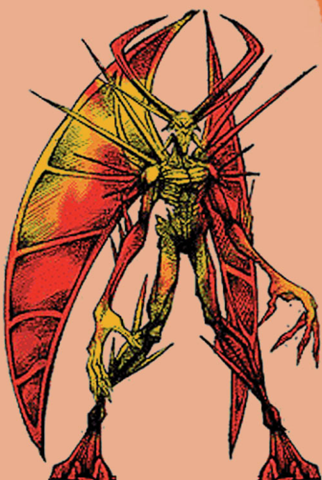
Напоследок — о графике. Тут изменений значительно меньше, чем могло бы ожидаться. В принципе, движок Diablo достаточно мощный и по оценке сегодняшнего дня, но вот что скажут о нем в конце этого года? Тем не менее, перечислю основные особенности. У многих игроков вызывала раздражение небольшая высота стен в первой части. Blizzard , как обычно восприняв буквально желания игроков, взяли и увеличили ее в два с половиной раза. За то теперь пейзажи подземелий выглядят ничуть не хуже, чем наземные ландшафты. Появился простор для фантазии художников, воплотившейся в совершенно особых «рисунках» каждого из городов. Первый эпизод будет изобиловать арками, разноцветными витражами и прочими готическими изысками. А так как далее игра «потащит» нас на Ближний Восток, то, соответственно, ни дюны, ни степи, не уйдут от глаз дизайнеров. Дальше — джунгли, ну и так далее. Все это сильно похоже на некоторое «извинение» за случайные, иногда слегка непродуманные уровни. И призвано так же разнообразить игру, как и все остальные нововведения. Значительной переделке подвергнутся и монстры, которых теперь будет не только больше. В каждом городе будут обитать свои, преимущественно взятые из фольклора тех стран, на территории которых будет происходить действие. Интернациональных монстров не предусмотрено. При всем этом (опять это разнообразие) из старых «жертв меча и магии» в обновленный бестиарий **Diablo II** вернутся лишь Skeleton, Zombie и Fallen One. Чем они так приглянулись авторам — неизвестно.

Графика в игре больше не основана на «квадратиках», и поэтому двигаться герою позволяется в любую сторону, куда будет указано мышкой. Это звучит очень приятно, но стоит заметить, что монстры теперь тоже будут двигаться так, как им этого захочется, отчего могут возникнуть дополнительные проблемы. Ага, с ним самым, с уровнем сложности.

Из технических новинок Blizzard добавила настоящую полупрозрачность (видимо, позаимствованную из превосходного 2D-движка StarCraft), а также анимацию воды. Освещение теперь будет более контрастным, краски станут жестче и ярче. Соответственно, атмосфера игры должна от этого выиграть, а зрение «диаблистов» — проиграть.

Diablo II, по крайней мере, по состоянию на сегодняшний день, выглядит не как начало новой эпохи, в которую перейдет игровой процесс (как это, в общем-то, случилось с WarCraft II), а скорее, как завершение старой. Эпохи всеобщего обожания этой очень хорошей, но не гениальной игры. Сможет ли **Diablo II** совершить эволюционный скачок в жанре, который, по большому счету, именно этой игрой и был создан — это большой вопрос. То, что в **Diablo II** будут играть, что им будут заигрываться, совершенно понятно. Но если тот набор новшеств, которым Blizzard успела поделиться с игровой общественностью, окажется полным и больше ничего нового мы в этом продолжении не увидим, то впору говорить не об успехе концепции, а о ее скором крахе. Хит хитом, а вот как насчет новаторства? Впрочем, времени еще много. Подождем. СИ

..из технических новинок Blizzard добавила настоящую полупрозрачность (видимо, позаимствованную из превосходного 2D-движка StarCraft), а также анимацию воды. Освещение теперь будет более контрастным, краски станут жестче и ярче...



Сергей ОВЧИННИКОВ

KING'S QUEST VIII: MASK OF ETERNITY

Платформа: PC
Жанр: **приключения/action**
Издатель: Sierra
Разработчик: **Sierra**
Выход: лето 1998 года
Интернет: **www.sierra.com**

Основным достоинством новой серии продолжительной саги о злоключениях королевства Давентри станет, безусловно, графическое оформление игры. Конечно, трехмерные квесты уже существуют и прогрессируют с каждым днем..., но только в King's Quest трехмерность будет неотъемлемой частью игрового процесса, такой же, как и извечная сумка inventory.

Новые идеи всегда с большой неохотой приходят в игровую индустрию. И не потому, что новые идеи — это плохо. Просто в головы разработчиков такие идеи приходят далеко не так часто, как им самим бы этого хотелось. Игра, блещущая новизной подхода к казалось бы привычным нормам, конечно, будет замечена, но станет ли она успешной, любимой публикой? Да и самих новых направлений в каждом из жанров с каждым годом становится все меньше, а создание игр стало походить больше на конвейерное производство, чем на творческий процесс. Но, но, но. Встречаются иногда, очень редко, почти даже не встречаются, игры, которые переворачивают наши представления не только о жанрах, но и об играх вообще. А компании, выпустившие такие игры, навеки вносятся в списки славы и почета, сами создатели же этих игр нарекаются вечными Guru всех времен и народов в своем «девелоперском» классе. Фирма Sierra много сделала в этой области. Начиная от самой что ни на есть первой графической адвенчуры, которая называлась Mystery House, до изобретения нового типа интерфейса, вскоре эволюционировавшего во всем известный «point & click». В 1990 году Sierra совершила нечто вроде бархатной революции на рынке компьютерных игр, убрав в своей новой (старой) игре King's Quest V привычный для всех квестов текстовый интерфейс. Нововведение встретило целую лавину положительных откликов, ведь теперь в процессе разрешения головоломок игры полностью исчезало утомительное занятие, которое в английском варианте называлось «guess the verb», то есть «угадай глагол». Отныне все действия, которые можно было осуществлять с предметами и персонажами, ограничились набором из нескольких стандартных иконок. Самый обычный набор включал: «ПОСМОТРЕТЬ», «ПОГОВОРИТЬ», «ИСПОЛЬЗОВАТЬ», «ВЗЯТЬ», «ИДТИ». Система прижилась, и имя ее создателя закрепилось за Sierra. А сам King's Quest на данный момент является самой долгоживущей серией графических приключений. Именно на этом сериале можно с легкостью проследить все этапы становления квестов в игровой индустрии, от перехода к все более мощному графическому оформлению и введению звука, до изменений в интерфейсе и способах ведения повествования. На King's Quest, в свою очередь, фирма Sierra и ее главный дизайнер Роберта Уильямс всегда ставили всяческие эксперименты, не всегда, впрочем, приводившие к хорошему результату. Так и популярность серии постепенно менялась, от большой известности и славы, в случае с King's Quest IV, V, VI, до сдержанной критики и не слишком большого признания слишком детской и мультяшной King's Quest VII. На сей раз команда Роберты Уильямс готовит для нас совершенно необычное новое приключение. Очередной King's Quest, озаглавленный на этот раз загадочно — **Mask of Eternity**.

В KQVIII можно путешествовать как под открытым небом, так и в более привычных для RPG подземельях





Основным достоинством новой серии продолжительной саги о злоключениях королевства Давентри станет, безусловно, графическое оформление игры. Конечно, трехмерные квесты уже существуют и прогрессируют с каждым днем (возьмите хотя бы серию о Тексе Мерфи фирмы Access Software), но только в King's Quest трехмерность будет неотъемлемой частью игрового процесса, такой же, как и извечная сумка inventory. В саму игру вплетено множество аспектов, связанных с исследованиями трехмерных ландшафтов, а также бои в реальном времени, являющие собой что-то среднее между Tomb Raider и Doom. Графика полностью полигональная, а вид на происходящее можно выбрать самостоятельно, вращая камеру в любом направлении, приближая или удаляя от героя. Также возможно и переключение на вид от первого лица, из глаз. Графику нельзя назвать революционной, но если учесть то, что в **KQVIII** генерируется ландшафт размером порядка пары-тройки сотен квадратных километров (разумеется, это не просто плоская доска, покрытая зеленой текстурой), то движок вызывает значительное уважение. Разумеется, поддержка трехмерных акселераторов, туман, дым, многоцветные световые эффекты, красивые полигональные модели персонажей, хорошая реалистичная анимация.

Больше всего вопросов в **Mask of Eternity** вызывает собственно игровая сторона. На сей раз перемены обещают быть куда серьезнее, и восьмая серия любимого многими сериала станет чем-то совершенно отличным от всех предыдущих игр и вообще от всех приключенческих творений мировой индустрии развлечений. С точки зрения игровой среды приключенческие игры не слишком-то прогрессировали с тех пор, когда был изобретен интерфейс типа point & click. В **KQVIII** же сделан очередной шаг в сторону от общепринятого «нажми-на-обьект-и-посмотри-что-случится». Так как теперь у Sierra появилась возможность сделать игру в 3D , то концентрироваться она собирается больше на окружающем игрока мире и на его персонажах. Главный герой может совершать большое количество различных действий, а всевозможные головоломки, загадки и манипуляции с предметами совершаются именно в пределах этих доступных действий. Моменты сражений также должны выглядеть органично, и все будет зависеть от того, с кем, за что и как сражается главный герой, а также от типа оружия, что он применяет, от тактики, которой придерживается, от его физической силы в данный момент. Загадки же ни за что не будут оторваны от окру-



Сергей АМИРДЖАНОВ

Знакомьтесь: маг, магова избушка, егойное деревце. И холм тоже. Особенно хорошо заметны пропорции. Идеально — не то слово



...количество действий вовсе не ограничено стандартными наборами. Игрок имеет представление о том, что он может, и должен понять, как совершить то или иное действие или комбинацию действий, чтобы добиться того или иного результата. И когда он двигает коробку, он может переместить ее куда угодно, а не просто кликнуть на нее и смотреть, как она встает на нужное место...

жающего мира. Вам уже не придется больше решать головоломку, чтобы открыть дверь, но, скажем, при решении сюжета около водяной мельницы вам необходимо будет достать веревку с гарпуном, которые прикреплены к перемалывающему зерно движущемуся камню. Так вот, чтобы этот камень вас не перемолол, придется как-то найти способ остановить его. Тут предстоит немного подумать, но решение совсем простое. Чтобы остановить вращение камня, нужно каким-то образом остановить течение реки, что можно сделать перепрудив ее с помощью нескольких деревьев, которые необходимо срубить. В процессе решения вам не придется нажимать на всякие иконки и совершать прочие чисто квестовые действия. Необходимо просто подойти к дереву и срубить его. Хотя, конечно, данная головоломка представляет собой типичнейший пример того, как из мухи делается огромный слон. Загадки в игре не требуют большого числа предметов, которые перед этим нужно долго собирать на доброй сотне экранов. Но Sierra не старается все упростить, как она это делала во многих играх в последнее время. Более того, в игре больше не будет видеофрагментов, связанных с тем, что вам удалось найти тот или иной предмет, или же просто «кликнуть» на очередное зеркало, как в Phantasmagoria. Анимационные фрагменты, конечно, будут, но все они крайне минимизированы и не меняют экспозиции, то есть происходят не вне игры, а прямо в ней. Игрок контролирует абсолютно все действия главного героя, и кроме вступительной анимации и заключительных кадров, управление персонажем находится у него в руках. В том же эпизоде с водяной мельницей, чтобы достать топор, застрявший в доске высоко от земли, придется что-то придумать. Коннор, главный герой, может прыгать, но недостаточно высоко, и поэтому нужно будет пододвинуть одну коробку, стоящую неподалеку и уже с нее дотянуться до топора. Все-таки, иногда Sierra поражает. Видимо, Роберта Уильямс и компания действительно считают, что трюки с ящиками — это их собственная выдумка. Конечно, все это уже было и не раз, совсем другое дело, в каком контексте все это происходит. Переплетение взаимодействий с окружающим миром с настоящим сюжетом, имеющим влияние на все, это в пределах все же не action, а настоящего квеста, что действительно заставляет задуматься о примененном новаторстве. Вам приходится больше думать о том, как Коннор может применить те качества и действия, которые ему доступны, чтобы решить ту или иную проблему. Он может прыгать, бегать, толкать, двигать предметы, у него есть все эти возможности. У героя также имеется много видов оружия и для каждого из них проработаны свои различные действия, так что он может использовать его не только в битве. Коннор может срубить топориком дерево, но когда ему придется перебраться на другой берег отравленной реки, возникнут проблемы. На том берегу есть раздвижной мост и кнопка, которая его активирует. Так как переплыть через отравленные воды нельзя, придется попробовать метнуть топориком в кнопку. Таким образом, количество действий вовсе не ограничено стандартными наборами. Игрок имеет представление о том, что он может, и должен понять, как совершить то или иное действие или комбинацию действий, чтобы добиться того или иного результата. И когда он двигает коробку, он может переместить ее куда угодно, а не просто кликнуть на нее и смотреть, как она встает на нужное место. Вот и вся идея — позволить играющему почувствовать полную свободу контроля над главным персонажем и над действиями, совершаемыми им каждую минуту. Сама Роберта Уильямс так определяет то направление приключенческих игр, которым она сейчас занимается: «Я думаю, что игры в реальном времени так популярны именно потому, что людям хочется иметь больше свободы, больше действия что и дает в конечном счете трехмерное пространство. Когда у вас есть возможность сделать что-то подобное, имеется программная база, все те возможности, которые вы хотели использовать в игре, становятся доступными сами по себе. У нас есть технология, новый трехмерный движок, мы можем создавать любые миры в полностью трехмерном пространстве, создавать их так, как нам того хочется, практически не оглядываясь на ограничения технологии».



Действие **KQVIII** вновь переносит нас в старое королевство Давентри, в котором происходят очень странные вещи. В мир этот откуда-то извне начинает проникать магия. Она постепенно расползается по королевству, накапливается в самых темных местах, и все для того, чтобы в один прекрасный день уничтожить Маску Вечности (**mask of Eternity**), оберегающую сказочное государство от напастей. Маска распадается на несколько частей, и ее кусочки попадают в семь разных регионов по всей стране. Так как защита снята, на Давентри мгновенно обрушивается целый легион темных сил, уже давно облюбовавших себе самые симпатичные (с их точки зрения) места для проживания, которые попутно с помощью той же самой черной магии, уничтожившей маску, обращают всех жителей королевства в камень. Главный персонаж, молодой бедный рыбак Коннор — один из тех немногих, кто смог уцелеть от колдовства, так как ему в руки как раз попал один из маленьких кусочков Маски, оберегающей владельца от напастей даже будучи расчлененной на много частей. Увидев далеко не самую приятную картину мира, герой решает собрать все части маски, склеить ее и вернуть королевству прежний облик. Поход за осколками маски

Земляной червяк Джим против рыбака Коннора. Кто кого?



Сергей АМИРДЖАНОВ

Есть в мире KQVIII и место для юмора. Например, имеются болотные светлячки, которые ничего особенного не делают, а питаются информацией, хоть каким-нибудь новостями, и потому способны заговорить путника до полного изнеможения.





Через окно виден весь окружающий ландшафт. И все объекты живой и неживой природы. Стояние у окошка и стреляние из него как из амбразуры — отличная тактическая находка. Только надо убрать меч и достать лук

займет изрядное количество времени, разработчики говорят где-то о 70 часах игрового процесса, и это без учета времени, проведенного за обдумыванием решения очередной заковыристой задачки. Как вы уже смогли убедиться, головоломки в игре настолько искусно вплетены в сюжетную линию, что их и заметить-то порой сложно. В то же время квесту присуща некоторая нелинейность, впрочем, достаточно относительная, так как в Sierra полагают, что ни один игрок не станет заново проходить уже пройденный один раз квест. Нелинейность, таким образом, касается, как правило, головоломок-бонусов и малозначительных для сюжетной линии побочных заданий. В то же время, так как в **KQVIII** имеется и значительный элемент RPG игры, в том, что касается оружия и сражений, пусть и сильно упрощенных, нельзя не отметить старания Sierra по созданию истинно ролевой атмосферы, со свободой поиска оружия и выбора его в процессе сражений. Впрочем, опыт по смешению жанров у фирмы имеется очень богатый, хотя новый проект, пожалуй, способен переплюнуть все старые деяния Sierra в этом направлении.

Сражения в игре — далеко не прихоть разработчиков, и занимают значительное место в процессе развертывания сюжетной линии. В то же время, как и в любой ролевушке, монстры появляются где хотят и когда хотят, с некоторыми ограничениями по типу ландшафта. Набор же чудовищ пусть и достаточно стандартен, но зато блещет некоторыми отличительными особенностями в области поведения врагов. Так, скелеты и зомби предпочитают ходить толпой, причем у скелетов часто при себе имеется несколько видов оружия, которые они заполучили от уже убитых ими людей. Скелеты днем прячутся в темных закоулках, а ночью выходят на охоту (да, в игре имеется смена дня и ночи, неужели раньше не сказал?). Самой впечатляющей их возможностью является способность превращения в тень и действия против вас в своем бестелесном облике. Когда будете убивать скелетов, не забудьте проследить, чтобы оставшиеся после битвы кости не лежали слишком близко, в противном случае через некоторое время вы рискуете натолкнуться на очередную банду быстро сросшихся скелетиков. Что же касается зомби, то их любимым занятием является закапывание в землю как раз в тот момент, когда вы, размахнувшись мечом со всей силы... одним словом, вы поняли. Ну, и разумеется, мгновенное возникновение из почвы прямо за вашей спиной со всеми вытекающими последствиями и повторением последних строк. Заметьте, что зомби частенько вытаскивают из земли полезные предметы, различные целебные коренья, так что обыск их трупов не только не скажется отрицательно на вашем самочувствии, но и поможет подправить здоровье. Самым же опасным местом в **KQVIII** не без оснований можно считать болото. Там водится просто куча самых злобных тварей, предводителями которых являются водяные, отравляющие воду. Драться с ними крайне сложно, так как вокруг такого монстра всегда расплескано большое количество отравы (видимо, кислотного происхождения). Есть в мире **KQVIII** и место для юмора. Например, имеются болотные светлячки, которые ничего особенного не делают, а питаются информацией, хоть каким-нибудь новостями, и потому способны заговорить путника до полного изнеможения. Всего в **Mask of Eternity** около трех десятков самых различных монстров и еще по крайней мере столько же персонажей, по большей части злых, так что на их перечисление ушло бы достаточно много времени.

King's Quest VIII в очередной раз указывает то направление, в котором постепенно начинают двигаться компьютерные приключенческие игры. Пусть не всем это направление по душе, и я лично тоже не в особом восторге от такого поворота событий, но проигнорировать переход в трехмерные миры всех жанров квестам было просто невозможно. Совсем другой вопрос — как найти свое место в 3D, не скатившись при этом к 3D Action или к каким-нибудь аркадам. Похоже, именно Роберта Уильямс укажет ту грань между драками и головоломками, на которой отныне будут жить, и надеюсь, процветать современные адвенчуры. Нам осталось только подождать. Еще немного подождать. А пока — насладитесь в последний раз двумя измерениями. И готовьтесь к будущему. Оно придет — хотите вы этого или нет, но игровая индустрия движется вперед семимильными шагами. А Sierra опять во главе этого бега в никуда. Или в совершенство. **СИ**

Ваша первостепенная задача — избежать участи этого бедняги на стене





Скелеты редко нападают по одиночке. За первым появится и второй, и третий. Кто знает, может есть и кто-то еще

Сергей **АМИРДЖАНОВ**

НОВОСТИ

Вниманию аудиофилов: поступил в продажу внешний модуль - ЦАП **Flying Calf** компании MidiMan для преобразования цифрового сигнала (S/PDIF) в 20-разрядный аналоговый формат. Он позволяет добиться студийного звучания (20-бит) от звуковых плат, оснащенных цифровыми выходами -- TB Malibu Surround 64, Creative AWE64 Gold, Terratec EWS64XL...

Мультимедиа Клуб представляет новые модели компьютеров Формоза, оптимизированные для мультимедиа и игр по цене менее 1000$. Гарантия 2 года.

У нас вы всегда найдете готовые компьютерные комплексы "под ключ" для работы с музыкой и видео, а так же широчайший выбор профессионального звукового оборудования.

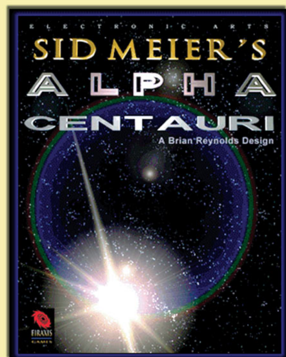
Компания ThrustMaster выпустила новые модели джойстиков: **Formula 1** (руль и педали для авто-симуляторов), **Millenium 3D** (летный джойстик, в котором впервые применена цифро-оптическая технология, опробированная до этого в NASA) и **Rage 3D** (цифровой аркадный гемпад).

Оптовый отдел: 943-9290, 943-9293

ЗВОНИТЕ!

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

PC



Gettysburg был гениален, но настоящий хит Firaxis выпустит только в этом году. Имя ему Alpha Centauri. Или Civilization III — по крайней мере, более знакомо.

Платформа: **PC**
Жанр: **пошаговая стратегия**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Firaxis Games**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.firaxis.com**

Сегодня речь пойдет о «столбах» игровой индустрии. Она, эта индустрия, постоянно находится в движении, какие-то жанры появляются, исчезают, мигрируют из одной разновидности в другую. Фирмы, в конце концов, тоже открываются, выпускают сотни игр, дизайнеры, художники, программисты бесконечной волной кочуют из одной «конторы» в другую. А «столбы» спокойненько стоят среди этого кишащего насекомыми, мелкими и крупными хищниками поля или дремучего леса, и спокойно день за днем создают шедевры. И как же это им удается?

Среди вышеупомянутых «столбов» (столпов, конечно же) самым главным авторитетом, человеком, которого уважают все фирмы, разработчики, и главное, игроки, является Сид Мейер. Этот человек на моей памяти не выпустил ни одного не только провального, но и даже откровенно среднего продукта. А уж о Civilization и говорить нечего. Между прочим, именно после победного взлета этой игры на самые верхние строчки всех хит-парадов пошаговые стратегии начали медленно отмирать. Все потому, что такую конкуренцию выдержать практически невозможно. Это, простите, не вина ни Сида Мейера, ни фирмы Microprose.

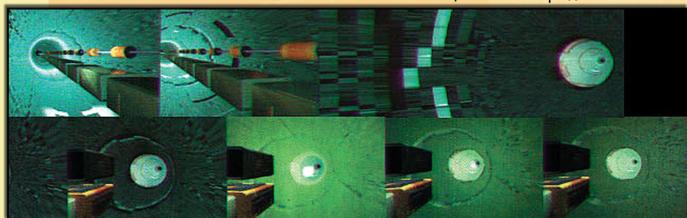
Теперь, будучи основателем новой игровой компании, Firaxis Games, Мейер опять намерен добиться умопомрачительного успеха. Для начала был произведен фурор в жанре wargame, и Gettysburg сумел настолько основательно встряхнуть этот дряхлый и замученный шестиугольниками жанр, что все теперешние традиционные игроки на этой арене поспешили объявить новые проекты, далеко уходящие от традиционной концепции. Может ли случиться так, что Мейер своим метким ударом опять «добил» несчастные wargames?

Gettysburg был гениален, но настоящий хит Firaxis выпустит только в этом году. Имя ему **Alpha Centauri**. Или Civilization III — по крайней мере, более знакомо. В связи с потерей лицензии на торговую марку Civilization, Мейер уже не сможет выпускать свои игры под ней. Но что с того, что Civilization III выпустит кто-то еще, все равно это уже не будет шедевр от Сида Мейера. А **Alpha Centauri** будет. Главным дизайнером игры выступает Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds), создатель Civilization II и ближайший соратник Сида Мейера. Сам же глава Firaxis на сей раз ограничится лишь контролем за проектом, ну, и конечно, подкинет пару десятков или сотен идей.

Игра выступает прямой наследницей Civilization, только продвигает эволюционные сроки на много столетий вперед. Итак, завязка следующая. После того, как люди, известные по первым двум «сериям» Civilization, запустили огромный космический корабль на Альфу Центавра, с планетой что-то произошло. Что именно — неизвестно, но весьма вероятно, что вследствие какого-то катаклизма население Земли погибло. Корабль же, населенный несколькими десятками тысяч людей, потерял связь с домом, но продолжил свой долгий путь. Путешествие длилось несколько десятилетий, и не одно поколение успело смениться на корабле. В результате люди уже практически забыли о Земле и предпочли предаваться собственным заботам и проблемам. Как это часто бывает в обществе, где принудительно собраны совершенно различные типы людей, вскоре произошел культурный раскол, приведший к образованию нескольких научных, религиозных, философских и политических объединений, пусть и сосуществовавших более-менее мирно, но презирающих друг друга и почти враждующих. Как назло, именно в этот критический момент корабль прибыл на одну из планет Альфы Центавра. Люди поначалу сплотились, вместе построили заводы и фабрики, жилье, организовали хозяйство, но после этого, даже не успев обжиться на новых местах, опять собрались в свои группы и пожелали отделиться от остальных. А потом, сами понимаете, стычки за ресурсы, дипломатические споры, экономические санкции, и пожалуйста — настоящая война. В этом конфликте вам придется выступить лидером одной из существующих на данный момент организаций, или «фракций», как их называют дизайнеры **Alpha Centauri**. В отличие от рас в Civilization, они характеризуются не только наличием определенных начальных знаний. Каждая из фракций имеет свои преимущества и недостатки, отражающиеся на разных аспектах хозяйственной или военной деятельности. Conclavists — религиозная группа, настоящие фанатики своего дела, неистовые воины с низким уровнем технологии и слабой экономикой. Отличаются высоким уровнем преданности начальству, но особенно духовными личностями их назвать нельзя. В данном случае религия служит лишь как средство массового подчинения людей. Хотя все зависит от мудрости вашего правления. The Stepdaughters of Gaia — движение борцов за чистоту окружающей среды. Эта группа экологов и научных работников появилась в результате расследования причин потери связи с Землей. Участники этой фракции полагают, что планета погибла вследствие не катаклизма, а чрезвычайной урбанизованности и загрязнения среды (кто пользовался Nuke'ами в Civilization — а ну-ка признавайтесь!). С научным потенциалом и экономикой у них все в порядке. Никто лучше них не может выращивать пищу на странной планете другой звездной системы, поэтому Stepdaughters имеют высокий экономический потенциал и могут очень выгодно торговать с фракциями, не очень сильными в сельском хозяйстве. The Morgan Conglomerate — эта фракция наиболее типична и для нашей сегодняшней жизни. Изначально эти люди были высокими начальниками в бытность свою на корабле, управляли всеми системами, командовали сотнями и тысячами людей и в результате организовали «партию власти», которой по прибытию на свободную планету никто подчиняться не захотел. Потому-то финансовая и политическая олигархия не нашла ничего лучше, чем отделиться от остального мира в надежде позже его завоевать. The Spartans — военизированная группировка таких же фанатиков, как и Conclavists. Это как раз тот случай, когда ведение военных действий является самоцелью, а война ведется исключительно ради получения удовольствия от самого процесса. Понятно, что из индустрии у Spartans работают исключительно военные обьекты, а о пропитании, науке (кроме «оборонки») эта фракция вообще не думает. В принципе, под вашим контролем они могут стать поразумнее, и к тому же военная мощь этой фракции не вызывает сомнений, просто сама война явно не является самой выгодной формой противодействия противнику в **Alpha Centauri**. The Labyrinth — фракция, ратующая за технический прогресс любой ценой. Это бывшие многочисленные сотрудники лабораторий и научных институтов на корабле, везущем их в неведомый мир, где им предстоит сделать немало открытий и даже опередить самые лучшие земные технологии. Ученые Labyrinth полагают, что пределов научным изысканиям просто не существует, и потому практически не способны как следует применять свои научные открытия. Ни особо развитой промышленности, ни тем более экономики или сельского хозяйства у членов этой фракции нет. А технологии их очень нравятся другим расам. Так что придется или продавать, или постоянно подвергаться нападкам.



Keepers of Wisdom — философская организация, занятая исключительно мирным созерцанием природы, ну и попутно — исследованиями в области морали и этики. Не обладая высоким научным или хозяйственным потенциалом, эта фракция достигла удивительных успехов в средствах «нематериального» общения, телекинеза и телепатии. Поэтому их немногочисленные войска всегда действуют очень слаженно, и потенциально могут оказаться на порядок сильнее равной по размерам противодействующей армии.



Сергей **ОВЧИННИКОВ**



Квадратичное построение карты хоть и сохранилось, но избавлено от примитивизма и «разбавлено» трехмерными ландшафтами

Основной принцип игры очень схож с Civilization. Колонисты строят города, здания, научные лаборатории и фабрики, научные работники в зависимости от ассигнований ведут работу над новыми направлениями в технологиях. Войска, дипломаты, торговые эшелоны — все осталось на уровне базисной концепции Civilization, но теперь реализовано на значительно более высоком уровне детализации и вдобавок перенесено в футуристическую реальность. Те, кто в **Alpha Centauri** видят продолжение не Civilization, а Master of Orion, скорее всего не совсем правы. Несмотря на упор на фантастику в игре, основные ее принципы в точности повторяют Civilization, и лишь изредка может просматриваться какая-то параллель с МОО.

Большое внимание разработчиков и дизайнеров уделяется ландшафту на **Alpha Centauri**. Как-никак, необходимо создать совершенно иную планету, отличную от обыкновенной Земли, причем сделать это нужно таким образом, чтобы и выглядела она как настоящая. В связи с этим Firaxis, точно так же, как это было и в случае с Gettysburg, работает с учеными, только теперь не с историками, а с астрономами по поводу того, как гипотетически может выглядеть планета в другой солнечной системе. Так что на этот раз игроки вместо реализма обычного земного, получат реалистичность фантастическую. Поверхность планеты теперь будет трехмерной, а ландшафт плавно переходить из одной области в другую, текстуры же станут значительно ровнее. Более того, в игру введена опция изменения ландшафта, реализованная на совершенно новом уровне. Если раньше в плоской Civilization можно было встать на гору и приказать срыть ее, то фактически ничего не менялось — разве что только прибавлялось полей вокруг города. Теперь же Firaxis вводит в игру целый огромный климатический движок, который сможет отслеживать и задавать погоду в любой части планеты, что будет влиять на скорость передвижения солдат и военной техники, на урожаи на полях и даже на настроение войск. Более того, ландшафт будет являться одним из определяющих факторов климата. Смоделированные погодные условия в значительной мере зависят от различных гор, пиков, впадин и равнин. Поэтому, к примеру, грозовая туча, пролившаяся над долиной, ограниченной горами, за которыми находится пустыня, не сможет, скорее всего, преодолеть барьер и повернет в другую сторону. Если же разрушить скалу или весь горный массив, то начнется изменение климата. Причем как на одном участке с долиной, так и в пустыне. Долине будет доставаться меньше дождей, так как тучи будут просто проходить мимо нее, а пустыня превратится в



Большое внимание разработчиков и дизайнеров уделяется ландшафту на Alpha Centauri. Как-никак, необходимо создать совершенно иную планету, отличную от обыкновенной Земли, причем сделать это нужно таким образом, чтобы и выглядела она как настоящая.



обьект, доступный для ведения посевов и организации всяческих сельскохозяйственных угодьев. Пески со временем покроются органическим слоем почвы. Погодой управлять вы не можете, но зато способны направлять ее действия в нужное русло. Между прочим, такие фокусы с погодой можно проделывать и с противниками. Уничтожьте, к примеру, горный массив, который отделяет поля врага от арктической тундры, и можете быть уверены, что он в этом году недосчитается продуктов, а значит, будет закупать их на стороне. Можно договориться с остальными обьявить экономическую блокаду (AI запрограммирован таким образом, что с удовольствием «топит» всех слабых, даже если для этого нужна кооперация с остальными фракциями). Вот вам пример исключительно мирного подавления сопротивления врага. Не забывайте, такими же методами может вестись и борьба с вами.

Планета выглядит совершенно необычно, раскрашена преимущественно в оттенки коричневого, фиолетового и красного цветов, что вообще-то из планет Солнечной системы делает ее похожей на Юпитер или Сатурн. Вид же на происходящее дается из изометрической проекции, так же, как и в Civilization II, и хотя в этом случае в управлении войсками появляется небольшая несуразность, трехмерность территории в такой проекции заметна лучше всего. Несмотря на трехмерную графику, ни удалять, ни приближать камеру, по крайней мере, свободно, будет невозможно. О таком же свободном вращении также речи не идет. Скорее всего, создатели дадут нам возможность лишь масштабировать карту и вращать ее с шагом в 90 градусов. Тем не менее, даже на фоне технологических новшеств, таких как Myth или совсем свежий Warhammer: Dark Omen, **Alpha Centauri** выглядит вполне современно. Тем более, что речь идет о пошаговой игре, а не о стратегии в реальном времени. Да, да, на сей раз Сид Мейер и Брайан Рейнольдс не рискнули переводить **Alpha Centauri** в real-time, так как оба полагают, что это чрезмерно упростило бы игру, от которой многие ждут как раз комплексности подхода к различным социальным, экономическим и военным проблемам.

В мире **Alpha Centauri** не существует денег, так как потребность в них исчезла вместе с отлетом с Земли. Люди поняли, что никакие бумажки не способны заменить настоящие ценности. К тому же, в Civilization проблема денег была поставлена очень неявно, и не существовало ни валют, ни даже инфляции, потому-то разработчики в **Alpha Centauri** вообще решили отказаться от услуг дензнаков. Основной же мерой расчетов между людьми и нациями становится энергия, на основе которой и строится все производство, научные исследования, вообще вся человеческая жизнь на неизвестной планете. Каждое новое начинание, проект, постройка, исследование требуют все большее количество энергетических ресурсов. Борьба же за полезные ископаемые, источники энергии, радиоактивные материалы, ведется все более и более ожесточенными методами.

Одним из необычных нововведений в игре станет данная игрокам возможность самостоятельно определять на базе научных открытий, совершенных на момент действия, те войска, которые необходимы для выполнения тех или иных задач. Причем не только определять, но и вносить любые изменения в конструкцию. Более того, вам дано право даже полностью определять дизайн и все параметры будущих конструкций, фактически, право создания собственных юнитов. Кроме того, в любой момент возможно произведение модернизации уже существующей боевой техники, которая не соответствует технологическому уровню вашей цивилизации. Выполняя эту модернизацию, вы сможете заменить оружие на более мощное, броню на более крепкую, установить более мощный радар или более современный мотор, что улучшит скоростные характеристики. Юниты, созданные вами, или предусмотренные дизайнерами игры, будут вести себя на поле боя абсолютно реалистично, передвигаться в зависимости от массы и мощности двигателя, стрелять с учетом наклона поверхности, возможности попадания, и в зависимости от этих параметров наносить повреждения технике противника. Фактически в **Alpha Centauri** реализуется один из лучших алгоритмов боя не только в пошаговых стратегиях (где до сей поры в этой области все было до-



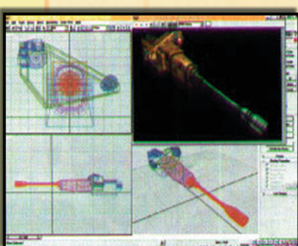
Представители фракций, каждая со своим собственным символом и государственными знаками

Сергей ОВЧИННИКОВ

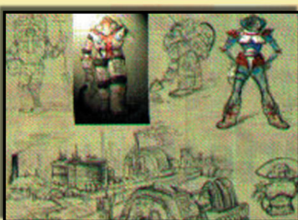


Ранняя версия интерфейса и ландшафта. Что касается воды, то в таком виде ее в игре не будет, а разработчики обязательно введут движущуюся анимированную трехмерную ее поверхность

Помимо стандартных юнитов, у каждой из фракций будет иметься в распоряжении некоторое количество супермашин, или супертанков, называйте как хотите.









Весьма объемистая энциклопедия вооружений, построек и даже азов экономики и дипломатии послужит хорошим справочным пособием. На английском языке, разумеется

Сергей ОВЧИННИКОВ

вольно-таки примитивно и реализовывалось схематично), но, пожалуй, и в real-time тоже.

Помимо стандартных юнитов, у каждой из фракций будет иметься в распоряжении некоторое количество супермашин, или супертанков, называйте как хотите. Помимо превосходных боевых качеств, они, в строгой зависимости от фракции, к которой принадлежат, будут обладать некоторыми особыми свойствами, нетипичными ни для каких других частей в игре. Пока создатели не настроены делиться большим количеством информации по этому поводу, но известно, что одним из таких «супер»-свойств станет способность некоторых боевых единиц ускользать от поля действия радаров врага. Что сделает такие юниты невидимыми для соперников и раскроет им широкие возможности для разведывательной или диверсионной деятельности. Юнитов таких будет более двадцати, и каждый, абсолютно каждый будет обладать одной или несколькими такими особенностями.

В отличие от Civilization с ее откровенно милитаристскими взглядами на построение общества (всегда наипростейшей стратегией в игре было мгновенное накопление военного потенциала и сметение противников с лица земли), в **Alpha Centauri** больший простор будет дан дипломатии и экономике. К тому же, игроку придется зачастую подолгу заниматься и социальными проблемами, так как простого введения войск в бунтующий город или построения храма для успокоения населения теперь будет совсем недостаточно. Отчасти такое углубленное внимание к дипломатии связано со стремлением разработчиков показать всю силу создаваемого AI, который Firaxis не без лишней гордости называют САМЫМ лучшим из всего, что имеется на данный момент в игровой индустрии. Так или иначе, но дипломатии действительно теперь будет очень много, вы сможете действительно эффективно пользоваться ее услугами. Заключение торговых и военных союзов и альянсов, самые различные соглашения об экономическом сотрудничестве, как «с», так и «против», даже процедуры добровольного обмена шпионами — все это обычные дипломатические будни игрока в **Alpha Centauri**. Что же касается AI, то его умения не будут ограничены лишь дипломатической работой с конкурентами. Значительно улучшится и боевое рвение, вследствие чего AI теперь сможет нападать на вас не цепочкой, как в старой Civilization, а действительно огромными армиями, собранными в различные формации, согласно лучшим правилам военного искусства. Так же AI будет очень разумно использовать возможности всех видов оружия, включая и «супертанки». В игре традиционно будет присутствовать несколько уровней сложности, и что особенно приятно, при их изменении будет меняться не расстановка сил противников и количество доступных им в начальный момент игры ресурсов, а именно интеллект компьютерных мозгов, агрессивность компьютерного противника, его способность просчитывать ситуацию на несколько ходов вперед, проявляемый им разум при заключении контрактов, союзных документов или соглашений. Firaxis уверяют, что теперь-то играть с компьютером станет по-настоящему интересно. И совсем не потому, что у него будет больше возможностей или ресурсов, а именно потому, что электронный противник станет очень умен.

Во всех стратегических играх последнего времени, таких, как WarCraft, или даже в старой Dune II, всех игроков безумно бесило ограничение по количеству юнитов, которые одновременно могут находиться на карте. Получалось, что для приличной атаки придется как минимум оставить базу без охраны, иначе смысл такой атаки лишь половиной доступных сил (и это даже при обилии ресурсов) напрочь пропадал. Ограничение числа юнитов связано с недостатком памяти для хранения данных о них, и стандартных 64 Кбайт, традиционно отводимых для этих целей, уже не хватало. Создатели **Alpha Centauri** полагают, что это издевательство над игроками следует прекратить, и



поэтому разрешают одновременно находиться на карте не сотне и не двум юнитов, а максимально 2048-ми, чего, конечно же, для текущих нужд любого игрока хватит. Что же касается размеров карт, то с этим все равно, похоже, будут некоторые проблемы. Ввиду высокой детализации карт, потребуется большой объем памяти для них, поэтому размер карт будет ограничиваться, как и в Total Annihilation, к примеру, объемом доступной вашему компьютеру памяти. Создатели игры уверяют, что 16 Mb будет вполне достаточно для генерации карты среднего размера, которая по территории будет превышать максимальную карту из WarCraft II где-то в два-три раза.

В игре будет присутствовать, помимо обыкновенных, привычных нам технологий, скажем, лазерного или ядерного оружия, несколько технологий, содержание или способ применения которых совершенно необычен. Возьмем к примеру, изобретение машины времени. Ничего особенного, сотни фантастов уже об этом писали. Однако в Firaxis, после продолжительных консультаций с учеными, решили, что стандартного метода использования этого изобретения не будет, так как в теории известно, что перенос материальных тел во времени практически неосуществим (в лучшем случае на другом временном отрезке будет создана копия предмета, а сам он будет уничтожен), поэтому в **Alpha Centauri** машина времени будет использоваться исключительно в диверсионных целях, нарушая гармонию временной сети, она будет путать противнику все карты, изменяя сроки разработки технологий, портя урожаи, высаженные не в сезон, и вообще докучая врагу подобными неприятностями. Другая же забавная технология пользуется всем известными принципами «черных дыр». Как известно, черная дыра занимается поглощением материальной, электрической, атомной, вообще любой энергии, образуя внутри себя этакий склад сжатого энергетического потенциала. Так вот, один из видов танков в игре будет пользоваться энергетическим полем, питаемым от маленькой черной дыры собственного производства. И таких сюрпризов и неоднозначных толкований известных в фантастической литературе явлений, как обещают разработчики, будет много.

Работы над интерфейсом игры ведутся уже на протяжении большого отрезка времени, и несмотря на то, что игра разрабатывается под Windows'95, команда из Firaxis однозначно утверждает, что стандартного оконного интерфейса нам не видать, и ждать следует чего-то особенного. Скрещения широчайших возможностей DOS Civilization и Win'95-приложения. Работа над интерфейсом пока засекречена, а сам прототип носит гордое имя «Интерфейс модели Windows'2095».

Разумеется, ни одна стратегия образца 1998 года не может обходиться без multi-player-режима. По поводу **Alpha Centauri** известно лишь то, что некоторая часть игры создается исключительно в расчете на многопользовательские баталии. Разработчики обещают, что пошаговый режим игры multiplayer'у не будет помехой и что для этого режима планируется создание особого типа интерфейса и совершенно необычной методики игры, отличной от стандартных кампаний.

Firaxis, как и в случае с ранними проектами для Microprose, не намерена прятать характеристики юнитов и правила игры в закодированные файлы, напротив, вся информация будет записана в стандартном текстовом виде, причем таким образом, что изменение характеристик юнитов или правил игры будет доступно даже не слишком искушенным пользователям. Точно так же никуда не прячется и графика игры, которую можно изменять по собственному вкусу, превращая **Alpha Centauri** в «Звездные Войны» и вообще во что угодно.

Alpha Centauri обещает быть не только отличной игрой и стать хитом. Это не просто грядущий успех команды Сида Мейера и много-много денег для Firaxis и Electronic Arts. Помимо всего прочего, это еще одно подтверждение того, что «столбы» не стареют, и с возрастом создают все более глубокие и интересные шедевры. Все, остается только ждать. А мы-то, я уверен, еще обязательно вернемся к теме **Alpha Centauri**, как только появится новая информация. **СИ**

ПОЛЕТ БЕЗ ГРАНИЦ

PC

Любую игру можно назвать симулятором. Без всяких преувеличений. Любую. Возьмем квесты, теперь вновь именуемые правильно — адвенчуры. Симуляторы сюжетных приключений. Кособоко, уныло, но правильно.

Вот уже второй час сижу я в кресле пилота, растерянно уставясь на странные непонятные и совершенно незнакомые рычажки, кнопочки, джойстики, которыми просто напичкана кабина. Вот уже второй час в мою несчастную голову никак не может прийти элементарная идея — как нажать кнопочки в такой последовательности, чтобы эта махина поднялась со взлетной полосы. Но вот комбинация нашлась — и медленно, гудя и посвистывая, железный орел выруливает в небо. А на радаре зажигаются странные огоньки. Еще пять минут — и я, умиротворенно подумывая о смысле жизни, вишу, запутавшись в стропах парашюта на какой-нибудь березе. Эх ты, летчик! Надо было IDDQD набирать! Ладно, попробуем по-другому.

Вот уже второй час я сижу в некоем помещении, которое даже и кабиной-то назвать можно с огромным трудом. Передо мной, ах, если бы кнопочки и рычажки! — нет, передо мной пустая панель. Хотя нет, совсем не пустая, в ней множество каких-то отверстий, из которых то и дело высовываются какие-то существа, муравьи что ли? А прямо передо мной висят странные веревки, со множеством узелков, постоянно пульсирующие и зверски рычащие. Ну ладно, будь что будет — нажимаю на узелок. О чудо! Истребитель инопланетной расы, прилетевшей как всегда вовремя, чтобы уничтожить неразумное человечество, повис в безвоздушном пространстве. Но ничего, мне бы только добраться до управления оружием. Что такое? Ну да, прошли очередные пять минут, и вот я опять нахожусь в задумчивом настроении, подвешенный на высоте пары миллионов километров от поверхности земли. Жду. Что? Как это «game over»?..

Любую игру можно назвать симулятором. Без всяких преувеличений. Любую. Возьмем квесты, теперь вновь именуемые правильно — адвенчуры. Симуляторы сюжетных приключений. Кособоко, уныло, но правильно. О 3D Action вообще говорить не буду — там и так все ясно. RPG — симуляторы жизни, ну, в определенных сказочных условиях, разумеется. Даже некоторые аркады, простите, тоже можно назвать симуляторами. Вот Nuclear Strike, к примеру, шутер-стрелялка, а назвать можно красиво — симулятор игрушечного вертолета. Вообще жанр этот даже при всей размытости и склонности игровой индустрии ко всякого рода кровосмешениям все же является самым неопределенным. Только игроки, ну, и еще издатели, могут решить, чем является та или иная игра: леталкой, аркадой, стрелялкой или же все-таки симулятором. Как видите, вариантов много, а мнений, естественно, никак не меньше. В результате получается, что определение жанра настолько же субъективно, как, собственно, и составляющие его игры. Симулятор — это чрезвычайно усложненная аркада, или аркада — это чрезвычайно упрощенный симулятор? Думаю, что вопрос значительно сложнее. Мы привыкли называть симуляторами игры, в которых сложно разобраться, управление которыми сложно для



Сергей ОВЧИННИКОВ

Компьютерные игры отнюдь не предназначены для того, чтобы по ним тренировать юных пилотов, а лишь помогают расслабиться или получить удовольствие. Им совершенно необязательно быть во всем реальными, иначе игроку, ищущему отрыва от реальности, просто станет скучно.

понимания «среднестатистического» геймера. На самом же деле настоящий симулятор как раз не обязан обладать приписываемыми ему чертами и даже должен стараться избегать их. Компьютерные игры отнюдь не предназначены для того, чтобы по ним тренировать юных пилотов, а лишь помогают расслабиться или получить удовольствие. Им совершенно необязательно быть во всем реальными, иначе игроку, ищущему отрыва от реальности, просто станет скучно. Потому-то во многих симуляторах генерируются на основе реалистичности поведения машины в воздухе условия, в реальной жизни редко встречающиеся. К примеру, огромное количество атакующих самолетов, наваливающихся на ваш истребитель всей своей огневой и ракетной мощью, сочетание совершенно изысканных погодных условий: грозы, шторма, ураганного ветра, землетрясения и снегопада, и так далее.

Симуляторы можно классифицировать по нескольким параметрам, таким как собственно реалистичность, оригинальность или же привлекательность для игрока (как это было со стратегиями в прошлом репортаже). Но все же главным критерием, по которому выделяются различные виды этого жанра, является разнообразие средств передвижения. Разумеется, полетные, космические, гоночные, «подводнолодочные», корабельные — все это представители одного типа игр — симуляторного. Но для подробного описания всех новинок в каждой из этих тематических категорий, боюсь, нам понадобилось бы не меньше, чем полномера, а таким количеством печатного пространства моя рубрика, увы, не располагает. Поэтому я полагаю, что для начала стоит остановиться на двух самых распространенных примерах симуляторостроения — а именно на полетных и космических играх. Гонки же сами по себе являются обширнейшей темой, и о них мы обязательно сделаем репортаж в ближайшем будущем.

Каждой игре необходимо для успеха как минимум доказать, что она способна предложить потребителю значительно больше, чем тот же Wing Commander. Искусство убеждения и грамотной рекламы — сложная штука. Порой разработчики и издатели успевают «зарядить» нас новой информацией, да так, что мы ни слышать, ни видеть не хотим ничего, кроме новой «революции». И так до самой даты выхода. Что ж, мы постараемся сделать все, чтобы раздутые обещания разработчиков не лишали вас права разумного осмысленного выбора. Надеюсь, что почитав этот обзор, вам удастся выбрать себе симулятор по вкусу — такой, что будет доставлять радость и удовольствие.

BABYLON 5 SPACE COMBAT SIMULATION

PC

Sierra намерена сделать... нечто значительно большее, чем ... «нехорошее творение» по прибыльной лицензии.

Платформа: **PC**
Издатель: Sierra
Разработчик: **Sierra**
Дата выхода: весна 1998
Интернет: **www.sierra.com**

Фантастический сериал **Babylon5**, основу которому, несомненно, положила не менее известная сага Star Trek, является на данный момент одним из самых популярных телевизионных сериалов во всем мире. Простая и крайне привлекательная концепция космических путешествий и разведывания неизвестных земель в **Babylon5** переросла в захватывающую интригу межпланетной дипломатии, узлом, связкой которой и стала станция (так и хочется сказать «Мир») **Babylon5**. Разумеется, как и в случае со Star Trek, компьютерное воплощение столь великолепного шоу не заставит себя долго ждать. Компания Sierra на сей раз получила права на создание игрового сериала по мотивам фильма. Проект привлек наше внимание тем, что, похоже, Sierra намерена сделать из игры нечто значительно большее, чем очередное «нехорошее творение» по прибыльной лицензии.

Судя по этому скриншоту, мир Babylon5 будет детализован, как никогда. Яркие краски графических заставок сериала вернутся и в игру







Вместо того, чтобы «посадить» игру на один из своих старых графических движков, добавить дизайн кораблей и красивые взрывы и в таком виде выпустить продукт в свет, разработчики собираются не только создать совершенно новую технологию симулятора, но и переплести action бесконечных боев с врагами со стратегическим планированием действий всех подразделений **Babylon5**. Игрок сможет не только полностью контролировать свое судно и отстреливать противника, но и указывать поначалу своим напарникам, а позже, с возрастанием ранга, всем группам истребителей, каким образом вести атаку. При этом дело не сводится к пустому обращению «Help me out here!», а настолько сложно, что Sierra подумывает о собственном интерфейсе, симулирующем в трехмерной проекции все действия ваших бригад. Конечно, это нельзя назвать real-time стратегией, но кое-какие элементы определенно просматриваются. Добавьте к этому сложнейший нелинейный сюжет, большое количество персонажей, и вполне возможно, видеоролики наподобие Wing Commander с актерами из сериала — и вы получите очень увесистую игру.



Еще Sierra как-то странно говорит о «новом уровне искусственного интеллекта», используемом в этой игре и в других проектах. По поводу этого пока ничего не известно. Sierra намерена работать над проектам «столько, сколько понадобится», так что официальная дата выхода может еще не раз переехать. В качестве компенсации за столь долгое ожидание компания уже выпустила нечто вроде «интерактивной энциклопедии» по сериалу для самых ярых его поклонников. **СИ**

10TH PLANET

PC

В отличие от серии WC, в игре имеются большие возможности... модернизации кораблей и экспериментам над ними.

Платформа: **PC**
Издатель: Bethesda
Разработчик: **Bethesda**
Дата выхода: весна 1998
Интернет:
www.bethsoft.com

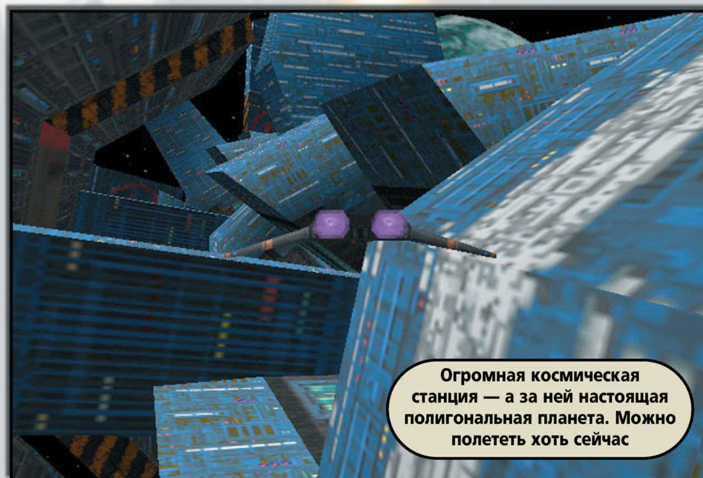


В Солнечной девять планет. Это совершенно точно. Известно каждому школьнику. А вот компании Bethesda Softworks такое утверждение не очень нравится. В конце концов, что это такое, почему девять, а не десять для ровного счета? Если уж наши астрономы и смогли увидеть в свои телескопы с мутными линзами только девять планет, то это еще ничего не значит. Десятую небольшую планету, вращающуюся как раз за Плутоном, причем так ловко, что она умудряется никогда не выходить из его тени, уже давно облюбовали для своей промежуточной базы инопланетяне. Ну кому еще могла понадобиться планета, на которой вечная ночь и жуткая стужа? Так или иначе, инопланетным пришельцам она тоже не слишком нужна. Их основная цель — наш небольшой, уже порядком загаженный, но все еще пригодный для эксплуатации мир. А игроку придется сразиться с очередной угрозой всему человечеству, на сей раз практически ведя партизанскую войну. Земля-то вот, совсем рядом.

Игра делалась в сотрудничестве со студией Centropolis, которая ответственна за создание кинофильма «День независимости». Фактически, именно гениальные умы из Bethesda открыли миру таланты этой студии, но она, получив известность, забыла о своем давнем партнере и прекратила работы над игрой. Пришлось отложить дату выпуска и переделывать все заново. **10th Planet** можно смело назвать одним из долгостроев индустрии, ведь работы над игрой ведутся уже на протяжении трех лет. За это время разработчики успели дважды поменять движок (первоначально это должен был быть XnGine, применявшийся почти во всех проектах студии, например, в RPG Daggerfall). Теперь же технология прошлых лет устарела, и создатели игры недавно завершили работу над новым движком, который может соперничать по красоте и скорости пусть не с Wing Commander: Prophecy, но по крайней мере с x-Wing vs. Tie Fighter.

Главным козырем в борьбе за уже весьма разросшийся рынок космических симуляторов Bethesda считает нелинейность прохождения своего детища. Не кто иной как собственно игрок волен решать, что ему делать и куда лететь. Для этого в его распоряжении имеется навигационная карта, на которой отмечены базы флота и места наибольшего скопления врагов. В долгих скитаниях по космосу не следует забывать о количестве горючего и обновлении боеприпасов, для чего то тут, то там как бы «случайно» разбросаны заправочные станции и ремонтные базы.

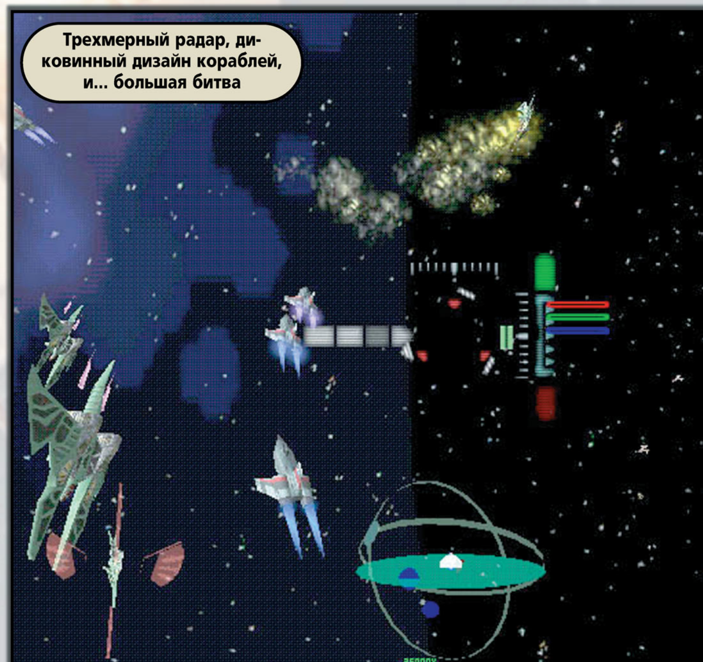
В игре будут доступны несколько десятков различнейших кораблей, мощность которых будет все увеличиваться от задания к заданию. Наряду с нелинейностью **10th Planet** обладает очень неплохой сюжетной линией (видимо, единственное, что осталось от сотрудничества с Centropolis). В отличие от серии Wing Commander, в игре имеются большие возможности по модернизации кораблей и экспериментам над ними. В вашем распоряжении десятки и сотни различных запчастей, с помощью которых можно базовую развалину превратить в жутко выглядящего, но прекрасно летающего боевого монстра.



Огромная космическая станция — а за ней настоящая полигональная планета. Можно полететь хоть сейчас

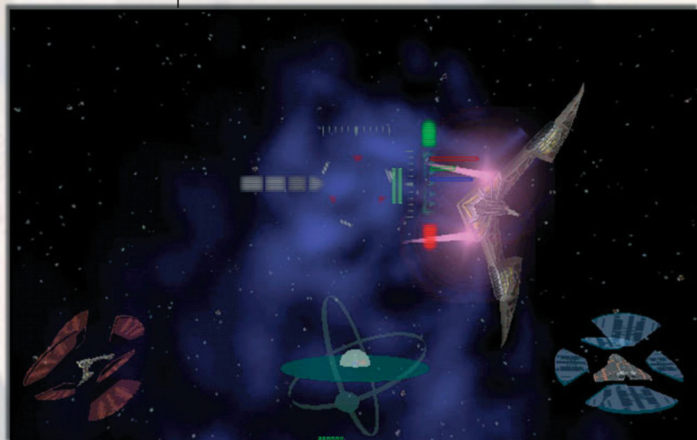
Полетам в **10th Planet** свойственна реалистичность. Пусть для космоса и уж тем более для научной фантастики такое слово практически неприменимо, но не заметить наличие хоть какой-то, пусть фантастической, физики в передвижениях летательных аппаратов просто невозможно. Все повреждения, наносимые вами противнику, будут немедленно визуально отражаться на внешнем виде кораблей. Если отстрелить злосчастному инопланетянину установку для пуска ракет, то, разумеется, больше стрелять ими он не сможет. В **10th Planet** поединки будут продолжаться значительно дольше, чем в аналогичных играх, и вы действительно будете испытывать большую радость в том случае, если минут за десять боевого времени вам удастся сбить хотя бы три вражеских корабля. А если учесть, что даже потеряв крыло, половину двигателей и оружия, враг еще способен перемещаться и наносить ущерб, то возиться с ним вам придется очень долго.

В игре обязательно, кроме космических перелетов, будет некоторое количество миссий, выполняемых над поверхностью планет. Такие задания будут осо-



Трехмерный радар, диковинный дизайн кораблей, и... большая битва

Световые эффекты ложатся в 10th Planet значительно мягче, чем в Prophecy

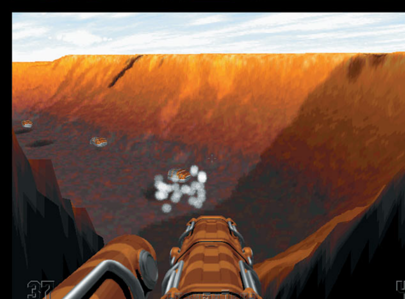


















Игра базируется на HiRend™ технологии, которая позволяет создать плывущие по небу облака, рябь на поверхности воды, вспышки света, движущиеся тени и многое другое.

Впервые в мире 3D - Action: возможность переговоров голосом между игроками при игре по модему, сети или Интернет!

Бесплатное подключение к любому Интернет - серверу Z.A.R. !

Вы сможете:

* сражаться на земле и под водой
* сражаться ночью и при свете дня
* сражаться в одиночку
* сражаться с роботами-союзниками
* сражаться и победить в 33 миссиях
* использовать 10 видов супероружия
* взрывать горы на своем пути
* превратить в металлолом свыше 40 типов роботов
* совершать гиганские прыжки через препятствия
* играть по локальной сети (IPX) или через Интернет (TCP/IP) до 16 игроков, 12 карт
* использовать микрофон для переговоров с другими игроками при сетевой игре
* услышать потрясающие звуковые эффекты
* насладится музыкой CD-качества
* использовать устройства виртуальной реальности: 3D Stereo Set, SimulEyes, VFX1, I-Glasses и некоторые другие

Вы - главный герой, который волею судеб влип в неприятную историю. На Земле уже давно разучились воевать, а тут - неожиданная неприятность…На одной из отдаленных звездных систем у главного компьютера "снесло башню" и он перепрограммировал всех роботов на уничтожение... Ваша задача укротить разбушевавшиеся механизмы и захватить этот взбесившийся компьютер. Для этого придется посетить 33 планеты в 4-х звездных системах. Воевать придется не в душных подземельях, а на "вольном воздухе", бегая и прыгая по поверхности и плавая под водой.



Издание: Auric Vision Ltd.



Разработка: Maddox Games









бенно интересны, особенно если создателям удастся подобающим образом «подогнать» движок под использование над ландшафтами. В принципе, кажется, это не проблема, так как даже в космосе Bethesda умудрилась понастроить огромное количество всяческих крейсеров, орбитальных станций, астероидов и прочего «космического мусора», размер которого в сотни раз превышает размер маленького кораблика игрока. Заметьте, минимальное разрешение, которое планируется использовать, это 800x600, а вообще-то наилучшим образом игра будет выглядеть в 1024x768. Создатели игры клятвенно обещают, что тормозить ничего не будет, даже на software-режиме со всеми включенными спецэффектами на средних компьютерах. Кстати, о спецэффектах. Несмотря на то, что движок, как уже было сказано, «не дотягивает до уровня prophecy», тем не менее, всевозможных спецэффектов в него включено достаточно. Полупрозрачные поверхности, освещение в реальном времени, ослепляющий свет нашего родного Солнца, разноцветные взрывы и вспышки света, ну и, разумеется, поддержка трехмерных акселераторов всех поколений, начиная от Voodoo, PowerVR и Riva128 и заканчивая Highlander и Voodoo2.

Игра обещает получиться очень интересной. Будет печально, если как в случае с Daggerfall, разработчики выпустят очередную «недоделку», просто кишащую ошибками. Так что пусть лучше Bethesda подольше поработает... **СИ**

PC

BALANCE OF POWER

Главным достоинством Balance of Power является появление сюжетной линии и целых двух полновесных кампаний, одной за Повстанческий Альянс, другой за Империю.

Платформа: **PC**
Издатель: LucasArts
Разработчик: **Totally Games**
Требования к комьютеру: Pentium 100, 16 Mb Ram , Win'95, рекомендуется 3D-акселератор
Количество игроков: **1-8**
Интернет: www.lucasarts.com

История компьютерных игр — это история вечного соперничества, постоянной конкуренции, борьбы за потребителя, как, в общем-то, и в любой деловой области. В играх же соперничество идет не только в области технологий, но и в творческом аспекте. О жесткой борьбе компаний LucasArts и Origin за рынок космических симуляторов всем уже давно известно. На стороне одной фирмы всегда была популярнейшая торговая марка, всем известное имя StarWars, другая же брала неимоверно закрученным сюжетом (фактически, полноценной альтернативой фильму конкурента) и интересной концепцией. Действие StarWars и игр на основе этого сериала всегда предполагало комплексность подхода к любому из жанров, и надо отметить, что в результате у фирмы получился чуть ли не идеальный космический симулятор (с «опримитивленной» графикой). Origin же всегда мыслила больше категориями Action, поэтому ее Wing Commander был больше стрелялкой, чем симулятором.

Вышедший X-Wing vs. Tie Fighter разочаровал многих, ожидавших от продолжения игры чего-то особенного, предоставив игрокам лишь возможность многопользовательских баталий, и не давая никакого интереса в одиночных кампаниях. В то же время совсем недавний Wing Commander: Prophecy оказался просто великолепной single-player игрой. Но LucasArts вовремя спохватилась и выпустила ad-don к своему неудавшемуся проекту, исправляющему практически все ошибки, до-


Недостатком в меню-шках и сообщениях Balance of Power явно не страдает

пущенные компанией. Итак, **Balance of Power** наконец-то попал к нам в руки, и не терпится познакомиться с игрой поближе.

Главным достоинством **Balance of Power** является появление сюжетной линии и целых двух полновесных кампаний, одной за Повстанческий Альянс, другой за Империю. Сюжет же таков. После долгих схваток, происходивших в дополнительных миссиях к Tie Fighter, между силами Повстанцев и Империей установился некоторый баланс сил, когда ни одна из сторон не была однозначно сильнее. Если рассматривать игру с точки зрения timeline киносериала, то события Balance of Power происходят где-то через пару-тройку лет после окончания шестого эпизода фильма. В новом противостоянии, все с большей силой разгорающемся во многих звездных системах, Империя преследует цель опробовать на противнике свое новое оружие — огромнейший корабль Super Star Destroyer, относящийся к тому же классу, что и флагман Имперских сил в пятом и шестом эпизоде фильма — огромный и мощный «Палач». Целью послужила новая Повстанческая верфь на одной из отдаленных планет. Это сооружение могло бы помочь Восстанию строить новые мощные корабли, ничуть не уступающие по боевой мощи Star Destroyer'ам. Битве за обладание этой верфью и посвящена кампания **Balance of Power**. Если цель Имперцев ясна, то Повстанцы сами плохо понимают, что конкретно им нужно. Разумеется, попытаться спасти строительный порт. Еще было бы неплохо справиться с Super Star Destroyer, но совершенно непонятно, каким образом. Так или иначе, сражения не миновать.

LucasArts предалась воспоминаниям о Tie Fighter, и потому схема подачи сюжетного материала в **Balance of Power** ничуть не изменилась. Как и раньше, все сюжетные перипетии вы узнаете, как правило, из небольших брифингов, происходящих перед каждой миссией. Также в награду за прохождение кампании вы будете постепенно удостаиваться маленькими видеороликами (всего их шесть, по три на каждую кампанию), повествующими о наиболее эпохальных событиях игры. Надо отметить, что ролики выполнены на чрезвычайно высоком уровне и где-то превосходят даже отличные вставки из Jedi Knight. Вообще, даже при первом взгляде на игру становится ясно, что на сей раз создатели подошли к **Balance of Power** со всей возможной ответственностью и осторожностью. Из игры убрано множество мелких ошибок, вызывавших большое


Видеоролики сделаны на сверхкачественном уровне



СОЮЗ-МУЛЬТИМЕДИА

КРУПНЕЙШИЙ ДИСТРИБЬЮТОР МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ПРОДУКЦИИ

На сегодняшний день мы имеем обширную, стремительно расширяющуюся дилерскую сеть по всей территории России. В нашем ассортименте игры и обучающие программы ведущих зарубежных фирм и всех российских производителей, а также фильмы на видео-CD и DVD.



Станьте нашим дилером! Попробуйте поработать с нами! Вам это понравится!

Нашим партнёрам мы предлагаем выгодные условия сотрудничества:

- более 1500 наименований мультимедийных продуктов
- постоянное наличие большого ассортимента на складе
- весь товар по ценам производителей (и даже ниже)
- оперативное поступление всех новинок
- выгодные финансовые условия для постоянных партнёров (отсрочка платежа, кредит)
- информационная и техническая поддержка
- бесплатные рекламные материалы
- гарантия на весь товар
- доставка в регионы





К нам удобно добраться – мы находимся рядом с метро «Курская».
тел.: (095) 263-1039, 261-9953
e-mail: soyuzinf@asvt.ru

Наши магазины:

- м. Арбатская, ул. Старый Арбат 6/2
- м. Петровско-Разумовская, Дмитровское шоссе, 43
- м. Динамо, Ленинградский пр-т, 33а
- м. Юго-Западная, пр-т Вернадского, 86 стр. 2
- Мичуринский пр-т, 44а
- м. Молодёжная, ул. Ярцевская, 9

Надеемся на развитие взаимовыгодного сотрудничества !



Впервые вам представляется возможность увидеть, как строятся Звездные Разрушители на верфях





раздражение фанатов, были полностью переделаны некоторые модели кораблей, а также существенно улучшен интерфейс. Но обо всем по порядку.

Пресловутый «баланс сил» практически не изменился. Имперцам в этом смысле вообще не повезло, ибо ни Tie Defender, ни Missile Boat в их распоряжение так и не поступили. Но зато в качестве реакции многих Повстанцев на техническую отсталость их флота в подарок им прибыл новый тяжелый истребитель B-Wing, который хоть и не способен соревноваться по маневренности и скорости с Tie Advanced, но обладает рядом очень полезных преимуществ, наличием силовых полей, к примеру. Думаю, появление нового корабля сильно скрасит существование проигнившего Повстанческого сообщества. В конце концов, кому интересно быть «хорошим»?

В двух кампаниях равномерно размещено около 25-30 миссий, каждая из которых обязательно сюжетно связана со всеми предыдущими. Однако дальше по пути «интерактивизации» создатели игры не пошли, поэтому ни ветвящихся по сюжету миссий, ни нелинейного их прохождения вам увидеть не удастся. Зато в игре присутствует чисто по-LucasArts'овски идеальный дизайн самих миссий. Таких сложных, многообразных и интересных заданий нет ни в одном космическом симуляторе. Помимо сценариев двух кампаний, в игре присутствует также несколько заданий, предназначенных исключительно для multiplayer-игры. Эти сценарии в основном служат тому, чтобы разнообразить многопользовательские потасовки, особенно при условии большого количества игроков, принимающих участие в игре одновременно (к примеру, восьмерых). Что касается основных миссий, то в них также можно играть и в многопользовательском режиме, причем возможно не только случайное их прохождение или использование в качестве deathmatch-арен, но и совместные действия нескольких друзей, направленные на прохождение сюжетной линии в целом. В этом случае одновременная игра доступна только для четверых участников.

Помимо нового корабля для пилотов в **Balance of Power** имеется и несколько новых представителей флота Повстанцев и Империи, из числа «нелетабельных». К примеру, это новый транспорт, модифицированный Correlian Corvette, а также легкий фрегат Light Calamari Cruiser. Не стоит забывать также и о главном герое игры — Super Star Destroyer. И это не считая совершенно необычного набора объектов, которые ранее не встречались ни в одной из игр серии.

С точки зрения графики **Balance of Power** несколько сдвинулся в сторону улучшения с «мертвой точки» X-Wing vs. Tie Fighter, но все же не настолько, чтобы в этом смысле что-либо противопоставить Wing Commander: Prophecy. Поддержка трехмерных акселераторов скорее выглядит рекламным ходом, чем действительно необходимым дополнением старому движку. В принципе, никакой акселератор ему и не нужен (ничего не тормозит, и графика вполне приемлема). А вот с включенной опцией «3D Acceleration» начинаются проблемы. Во первых, коррекция текстур только портит вид игры, непомерно сильно сглаживая кокпит и объекты. Более того, становится заметно некоторое торможение, что вообще ставит под сомнение вопрос о необходимости применения акселератора в игре.

Разбираться в управлении игры стало заметно проще. К тому же появилось несколько новых опций для сетевой игры, значительно упрощающих общение в multiplayer-режиме. К примеру, для сообщений теперь можно назначить «горячие клавиши» и спокойно посылать оппонентов ругательствами без отрыва от рабочего процесса.

Основной же проблемой, которая может взбесить, кажется, любого — это неспособность игры не только инсталлироваться, но и запускаться без «родного» старого X-Wing vs. Tie Fighter. В результате приходится постоянно при начале каждой игры вставлять не только сам диск **Balance of Power**, но и один из дисков первой XvT. Эта процедура обычно отнимает от трех до пяти минут (без учета времени, потраченного на поиски по всем закоулкам потерянного диска) и способна довести до белого каления раза этак со второго.

Balance of Power при всех своих недостатках является чем-то большим, чем просто add-on. Скорее, это то, как XvT должен был выглядеть с самого начала, с лета 1997-го. Это исправление ошибок, скрепленное некоторыми интересными идеями на будущее. Увы, с поры, когда XvT мог еще на равных бороться со вселенной Wing Commander, много воды утекло, и похоже, на данный момент лидер в жанре только один.

СИ

Альтернатива:
X-Wing vs. TIE Fighter, Prophecy

Достоинства:
Две новых кампании, отличный сюжет и видеоролики, несколько новых кораблей и улучшенный интерфейс. Традиционно великолепное звуковое оформление.

Недостатки:
Устаревшая графика, совершенно ненужная поддержка трехмерных акселераторов.

Резюме:
Больше, чем просто add-on, но меньше,чем полноценная игра. Всем ожидающим чего-то фантастического и великолепного от творцов Tie Fighter, видимо, придется подождать очередного продолжения.

V	1
S	1
I	1,5
G	1,5
O	1
A	1

7





Бонза - новая игра на деньги!

Азарт лечит душу. Играть - полезно для здоровья. Снять стресс, отвлечься.
А теперь играть можно где угодно и когда угодно - в трамвае, в метро, дома - хоть в ванной.
Потому что теперь есть Бонза!

Что такое Бонза?

Игровой автомат из казино уменьшился до размеров карманного тетриса. Это и есть плеер Бонза - азартная игра 21 века, доступная уже сегодня. И стоит всего 130.00 рублей.

А в чем суть игры?

Точно также, как в игровом автомате казино. Сделал ставку и запустил барабаны. Если выпала выигрышная комбинация - Ура! Если нет, попытайся снова.

Как выиграть деньги?

Сначала надо купить Бонза-карту. Она выглядит так же, как кредитная карта. На ней и находятся деньги для игры. Вставил карту в Бонза-плеер и уже играешь на деньги! Можно играть по маленькой, а можно и по крупному.

BONZA
(ВИДЕОИГРА НА ДЕНЬГИ)
Что это такое?

Как получить выигрыш?

Просто отнести карту в пункт выплаты и получить деньги.

Выплата выигрышей:

Красная Пресня 34
Петровка 12
переход м. "Театральная"-ГУМ
Декабристов 10, к. 2
Саянская, 10А
Вешняковская, 18А

Чем Бонза лучше?

В Бонзу можно тренироваться бесплатно.
Вероятность выигрыша в Бонзе на 20% выше, чем в казино.
А выиграть в Бонзу можно до 150.000.00 рублей с первой попытки!

Бонза - это официально?

Целиком и полностью.
Игра Бонза официально зарегистрирована и имеет лицензию правительства Москвы.

Где купить?

Покупайте в фирменных магазинах Dendy, Партия, Электрический Мир, Мегаком, Пурпурный Легион, GameLand.

Hot Line:
956-1170

Плеер Bonza



Новый портативный плеер Bonza легко помещается в кармане. С ним можно выиграть суперприз до 150.000.00 рублей где угодно и когда угодно!

* Питание от батарей - более 30 часов непрерывной игры
* Режим бесплатной тренировки
* Сохранение результатов игры при отсутствии батареек
* Встроенный динамик
* Большой контрастный экран
* Подробное руководство на русском языке

Цена: 130.00

Видеопокер Bonza

НОВАЯ ВЕРСИЯ

Настоящая карточная игра. Тренируйтесь! Крупный денежный выигрыш зависит только от вашего мастерства!



* Новинка – обучающий режим!
* Три игры в одной: простой покер, с джокером, с двойками
* Полное ощущение игры в настоящий покер
* Режим бесплатной тренировки
* Сохранение результатов игры при отсутствии питания
* Для 8-битной игровой приставки и обычного телевизора
* Подробное руководство на русском языке

Цена: 79.00

Картридж Bonza

НОВАЯ ВЕРСИЯ

Картридж Bonza превращает обычный телевизор в настоящий игровой автомат. Играй с комфортом - дома, в любое удобное время! Новая версия с максимальной ставкой 9 очков – это значит, что суперприз – 150.000.00 стал гораздо ближе!

* В комплекте с приставкой Dendy Junior IVP - супернизкая цена!
* Режим бесплатной тренировки
* Сохранение результатов игры при отсутствии батареек
* Для 8-битной игровой приставки и обычного телевизора
* Подробное руководство на русском языке



Цена: 65.00

Bonza-карты

Bonza-карты - пластиковые карты с деньгами вместо игровых жетонов. Всегда можно выбрать Bonza-карту подходящей цены.



* Технология банковских смарт-карт
* Номерные карты, защита 100%
* На выбор 9 видов, с разным количеством очков
* Высокая надежность

Цены: 20.00 - 2.000.00

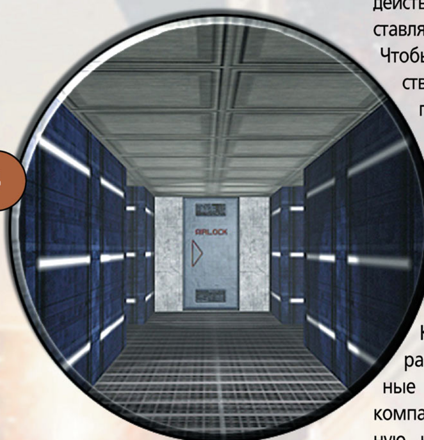
MILLENIUM FOUR: THE RIGHT

PC

В отдаленном будущем, в 36 столетии нашей эры, вся часть Галактики, населенная людьми, оказалась втянутой в большую затяжную войну...

Платформа: **PC**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **5D Games**
Дата выхода: весна 1998
Интернет:
www.gtinteractive.com

Научная и просто популярная фантастика уже много раз провернула через свои сюжеты и возможность дробления человечества на несколько враждующих видов, и появление именно в этот тяжелый момент долгожданной расы пришельцев, и даже уничтожение нашей родной планеты. Наше будущее настолько точно определено всеми этими авторами, что прямо-таки страшно становится. Особенно после того, как по миру проходит очередная новость о совершении невозможного ранее научного эксперимента, предсказанного фантастами за десятки лет до этого. Компьютерные игры также с радостью подливают масла в огонь - все там монстры, мутанты, те же инопланетяне, в конце концов. А может быть, это нас не пугают, а готовят? К тому, чтобы когда все это произойдет, мы совершенно спокойно взирали бы на ситуацию, и действовали точно так, как это представляется единственно правильным. Чтобы не предавались панике. Ну действительно, чего бояться, раз мы про это еще в детстве читали? Так что, господа-читатели, отныне научная фантастика — это ваша настольная учебная литература. А провождение времени за компьютерными играми называется образованием. Договорились?



Команда разработчиков, которая ранее подарила миру замечательные гонки Indycar Racing, покинула компанию Sierra и основала собственную, названную 5D Games. Случилось это в 1996 году. А уже весной этого года 5D Games обещает поразить всех своей новой игрой, **Millenium Four: The Right**. Жанр определить сложно. Это и космический симулятор, и индустриально-торговая стратегия, и даже 3D Action моментами, одним словом, игра похожа на очень хорошо обработанный клон Parkan'а. Невозможно с точностью утверждать, видели ли американские коллеги эту игру, но **Millenium Four**, бесспорно, обладает многими чертами российского проекта.



В отдаленном будущем, в тридцать шестом столетии нашей эры, вся часть Галактики, населенная людьми, оказалась втянутой в большую затяжную войну. Гражданскую войну. И все бы было ничего, если бы в дело не вмешались пришельцы. Они встали на сторону Повстанцев, превратив их весьма призрачные шансы на победу в практически свершенное дело. Разумеется, они стали помогать не бесплатно. По сговору с членами повстанческого альянса Freespacer инопланетяне намереваются захватить контроль над человечеством и превратить всех людей в своих рабов.

Вы начинаете игру будучи обладателем небольшого торгового корабля и вольны делать все, что вам заблагорассудится. Путешествия между планетами в поисках дешевого товара напоминает мотание по оптовым рынкам и первое время может принести неплохую прибыль, на которую можно подкупить снаряжения или поменять корабль на более мощный. Со временем же обычная торговля перестанет приносить большие доходы, тем более что экономика на планетах постепенно будет приходить в упадок. Тем больше для вас появляется заданий, носящих уже не слишком мирный характер. В результате вам придется сделать выбор между одной из двух противоборствующих сторон, или же стать врагом обеих. **Millenium Four** будет иметь открытый финал, благоразумно предусмотренный для многочисленных продолжений игры, о которых GT Interactive, издатель, уже говорит с большой охотой. С вашей помощью кто-то победит. Что же до самого финала, то создатели предпочитают пока не говорить о нем.



Основными игровыми элементами в **Millenium Four** являются торговля, бои и исследование территорий баз и планетных станций. Особая ветка AI будет постоянно следить за уровнем сложности игры, а также придумывать прямо по ходу разветвления в сюжете и новые задания. Галактика в игре очень хорошо заселена. Имеется множество населенных и безлюдных планет, заброшенных и действующих космических станций, а космос беспрерывно бороздят сотни кораблей — от торговцев до военных и пиратов. Как и положено в гражданской войне, существуют не только две основные враждующие силы, но и множество побочных, пытающихся взять верх в каком-либо из регионов, воспользовавшись моментом слабости «большой» власти. Вам придется иметь дело со множеством региональных губернаторов, которые захватили власть, как правило, совершенно бандитскими способами. Что самое интересное (или противное), с ними также придется находить общий язык. Пожалуй, по степени свободы, предоставляемой игроку, **Millenium Four** оставляет за собой многие ролевые сериалы.

Разработчики создали очень неплохой движок для игры. Как в лабиринтах баз и планет, так и собственно в космосе, он поддерживает множество различных разрешений, от 640x480 при 256 цветах до фантастического 1280x1024 при 24-битной цветовой палитре. Хотя на последнее вряд ли кто-нибудь решится, так как компьютера, который был бы способен вытянуть мало-мальски приличный frame rate из такого режима, пока еще не существует. Может быть, последние модели Pentium II с парочкой акселераторов Voodoo2 — тогда возможно. Собственно же о красоте





Самым замечательным достижением создателей игры является multiplayer-режим...

графики сказать нечего. Космос, звезды, железные громадины, отделанные пластиковыми панелями стены — особенных дизайнерских изысков в случайных лабиринтах также ждать не приходится. Достойно, но не более того.

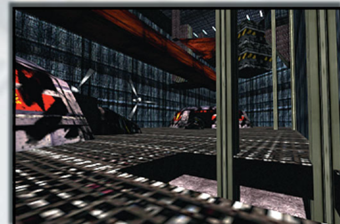
Millenium Four может похвастаться самой большой Вселенной, которая только могла быть задана для подобной игры. Авторы умудрились втиснуть в нее около тысячи звезд и планет, практически на каждую из которых можно приземлиться. Разумеется, практически все лабиринты, кроме критических для общей сюжетной линии, генерируются случайным образом.

Самым замечательным достижением создателей игры является multiplayer-режим, который доступен через модемное соединение, сеть или Internet и позволяет одновременную игру до 32 человек. Среди обычных опций melee и deathmatch, существует и возможность параллельной игры в общем сюжете всех участников, по желанию разбитых на различные кланы. Пусть это и не означает возникновение онлайнового космического мира, но что-то отдаленно напоминающее такие модные сейчас сетевые RPG определенно имеется.

На Западе **Millenium Four**, несомненно, станет очень успешным проектом. Удачно реализованная комбинация хороших и свежих идей, да еще и подкрепленная мощью GT Interactive, не может не принести своих плодов. Что же касается признания у наших игроков, уже одаренных Парканом, то здесь все зависит от того, сможет ли **Millenium Four** предложить что-то по-настоящему новое, кроме отличной графики. В любом случае, игра будет приятным подарком изголодавшимся в ожидании Паркана 2 фанатам.

И все-таки, почему наше светлое будущее всегда рисуют таким мрачным?

СИ



PC

RAIDER WARS

У каждой из корпораций, помимо истребителей, имеется еще несколько кораблей крейсерского класса, уничтожение которых может означать гибель целого клана.

За последний год быстро, почти мгновенно, в самостоятельную отрасль развились сетевые игры. Возможность одновременного участия в игре десятков и сотен человек оказалась крайне привлекательной и для пользователей, и для разработчиков. Для первых потому, что с живым человеком играть интереснее, чем с компьютером, а для вторых потому, что больше не нужно тратить много времени на разработку искусственного интеллекта. Симуляторов в сети уже достаточное количество, и их постепенно становится все больше, а вот с космическими полетами дела пока плохи. Имеется лишь X-Wing vs. Tie Fighter, не получивший достаточного распространения. И вот, Interactive Magic решила, что как раз ее на этом рынке и недостает. И намерена покорить мир новым, исключительно сетевым космическим симулятором **Raider Wars**.

В игре имеется сюжет, что для сетевого продукта редкость. Три огромных корпорации, всегда стремившиеся уничтожить друг друга, практически одновременно наткнулись на пояс астероидов, содержащий огромное количество полезных ископаемых. Каждая предъявила на него свои права, и началась война. Тысячи игроков со всего мира (а именно столько, по планам Imagic будут играть в **Raider Wars**) будут представлять интересы этих компаний в космосе, сражаясь на их стороне. У каждой из корпораций, помимо истребителей, имеется еще несколько кораблей крейсерского класса, уничтожение которых может означать гибель целого клана. Потому как именно в этих флагманах и находятся все истребители, на которых летают игроки. Разумеется, ни о каком принципе «каждый сам за себя» при таком раскладе речи идти не может. Похоже, что будут созданы сложные структуры командующих и офицеров, направляющие действия кланов, только чтобы не проиграть — прямо-таки модуляция армейского общества.

Всего в игре будет восемь разновидностей кораблей: семь истребителей и один бомбардировщик (только им можно уничтожить крейсер). Создатели обещают, что они будут отличаться не только по массе, количеству оружия и скорости, но и по физике вождения. Коммуникации между игроками в процессе полетов будут происходить либо стандартным путем набора текста, как в любом чате, либо же с помощью голосовой связи.

На данный момент проект находится в стадии бета-тестирования и в скором времени должен появиться на рынке. Пока еще неизвестно главное — способ оплаты игрового времени. Вполне возможно, что служба будет бесплатной, и заплатить нужно будет только за коробку с игрой. Ну что ж, **Raider Wars** вполне может отвлечь ваше внимание на достаточно долгий период. По крайней мере, до выхода multiplayer-компонента Wing Commander: Prophecy.

СИ

Платформа: **PC**
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: **Interactive Magic**
Дата выхода: весна 1998
Интернет: **www.imagicgames.com**

Графика достаточно примитивна, но функциональна и совсем не тормозит, даже при «среднем» качестве соединения





Вид со стартовой площадки крейсера

PARKAN 3DX

PC

Платформа: **PC**
Издатель: Никита
Разработчик: **Никита**
Требования к компьютеру: Pentium 120, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95, рекомендуется трехмерный акселератор
Интернет: **www.nikita.ru**

Достоинства: Поддержка трехмерных акселераторов, джойстика. Слегка упрощенное начало игры для новичков.

V 1
S 1
I 1,5
G 1,5
O 1,5
A 0,5

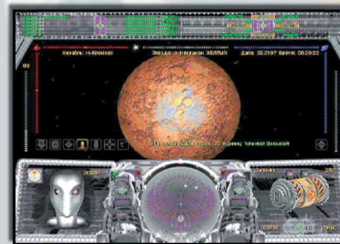
Недостатки: 3D-акселераторы поддерживаются только в 3D Action-движке.

Резюме: Special Edition bug free. Так или примерно так можно назвать эту версию игры.

7

Полгода назад на игровом небосклоне взошла звезда «**Паркана**». Первый российский проект такого масштаба, выполненный в популярнейшем жанре научной фантастики и представляющий из себя смесь космического симулятора, 3D Action и стратегии, стал вехой в истории нашей игровой индустрии, разделив практически все остальные отечественные проекты на «до Паркана» и «после Паркана». Тем не менее, при всей своей масштабности, игра не была лишена недостатков, их даже порой было многовато. Главным критерием «отторжения» некоторой частью публики стало графическое исполнение, многими игроками прощенное или даже не замечаемое. Так или иначе, в сравнении с последними творениями западных специалистов в этой области, «**Паркан**» выглядел слегка жалковато. Нашлось и еще несколько довольно нелепых недоработок, которые пусть и не были способны окончательно испортить получение удовольствия от игрового процесса, но вполне могли его несколько умерить. Так или иначе, фирма Никита вполне справедливо решила доработать игру, включить в нее поддержку трехмерных акселераторов, джойстиков, кое-что изменить в самом игровом процессе, чтобы облегчить новичкам жизнь.

Parkan 3Dx — это некоторый patch, который теперь поставляется включенным в изначальную конфигурацию «**Паркана**» в его новом тираже. Для тех же игроков, которым хочется обзавестись всеми новыми функциями игры, не покупая еще одну коробку, Никита предлагает звонить прямо в офис и пытаться решить проблему. Вполне возможно, что новые версии будут рассылаться желающим зарегистрированным пользователям за небольшую плату.





Главным нововведением в игре стала поддержка трехмерных акселераторов. Теперь в режиме 3D Action вас будут окружать не зернистые угловатые текстуры, а вполне нормальные, сглаженные по всем правилам и законам. Вдобавок ко всему, скорость игры теперь значительно увеличилась, и торможения практически не бывает. Поддерживаются не только 3Dfx-акселераторы, но и PowerVR, Riva128, ATI Rage, даже S3 Virge.

Вторым радостным дополнением является встроенная поддержка джойстика. Теперь летать стало значительно удобнее, конечно, для тех, кто привык в подобных играх использовать это устройство. В собственно полетах разрешен полноэкранный вид без кокпита, занимавшего добрую треть экрана.

Что касается помощи новичкам, то для начинающих вхождение в суть игры теперь значительно проще. Джампер отныне лежит в более доступном месте, так что проблема «начать» теперь стоит куда менее серьезно. А главное в «**Паркане**» — это втянуться в его сюжет, понять концепцию, и все. Больше вас от игры уже не оттащишь.

Parkan 3Dx можно считать весьма удачной и очень приятной попыткой великолепной команды исправить те немногие ошибки, что были допущены при выходе первого издания игры. Со своей задачей они прекрасно справились. А нам, простым смертным, остается только ждать «Паркана 2».

СИ

Альтернатива:
Privateer, Elite, Wing Commander

О «Паркане», об играх и о себе...

Речь сегодня у нас идет о симуляторах. О космических симуляторах. Об обыкновенных тоже. А кто из российских разработчиков больше всего о них знает и может больше всего рассказать? Кто же, как не фирма «Никита», создатель небезызвестного «Паркана». Отправившись в направлении офиса компании, по совместительству являющегося действующей моделью космического корабля Wanderer (это шутка), мы долго размышляли, о чем же, собственно, пойдет разговор. Хорошо бы «раскрутить» неосторожных дизайнеров и программистов на информацию о готовящемся «Паркане 2», или же просто обсудить проблемы создания различных симуляторов. В результате мы, падкие до сенсаций журналисты, умудрились лишь стать участниками обсуждения концепции очередного «Паркана». А это — удовольствие, мало с чем сравнимое. По поводу грандиозности замыслов «Паркана» высказывались уже, наверное, все игровые издания. Так вот, после глобальных идей, появившихся в результате нашей беседы, вся грандиозность первого «Паркана» кажется просто смешной. Перед вами — уникальная беседа «не для печати». Дискуссия о будущем. Но предоставим слово нашим героям...

Страна Игр: После выхода «Паркана» прошло уже больше четырех месяцев. Каковы настроения? Как публика приняла вашу игру?

Евгений Ломко, коммерческий директор фирмы «Никита», продюсер игры: К нам пришло множество писем с предложениями, но, в основном, с благодарностью от пользователей. Чтобы не быть голословным, покажу вам то количество регистрационных карточек, которые мы получили за этот короткий срок. (В комнату тихо, чинно и благородно вплывает огромная коробка, до отказа набитая заполненными регистрационными карточками). Вот, изучение всего этого и дало нам повод для внесения кое-каких изменений в игру. Только что появилась новая версия «Паркана», в которой учтены пожелания игроков. Это, во-первых, поддержка трехмерных акселераторов и джойстика, а также некоторые нововведения в игровом процессе.

СИ: Это замечательно, и количество карточек действительно впечатляет. Ну а как насчет ваших планов по созданию продолжения? Не секрет, ведь очень многие его от вас ждут. Чем вы сейчас занимаетесь?

ЕЛ: Даем интервью.

Олег Костин, руководитель отдела трехмерного моделирования, автор концепции проекта, дизайнер: В нашем распоряжении имеются две «машины». В первой генерируется сюжетная линия, а вторая — это графический engine. Основы наших идей заложены в «Паркане», но там они зачастую существуют в упрощенном, совершенно элементарном виде. Если мы думаем, что бы такое выпустить в следующем году, то возникает совершенно понятный вопрос, что мы можем выпустить. Можно делать «Паркан2» на движке «Паркана1». А если мы захотим использовать новый engine? Что будет сделано и хорошо отлажено к тому моменту, когда сюжетная база и дизайн уже будут готовы? Сюжет-то сделать нет никаких проблем — он уже полностью доработан. Частично готов engine. Все остальное пока находится в стадии «генерации идей». Я же пока собираюсь заняться созданием настоящего космического симулятора. Заметьте, не аркады, а симулятора.

СИ: То есть чего-то совершенно отличного и от популярных Wing Commander и даже от самого «Паркана»?

ОК: Мы считаем, что в этом жанре ничего нового создать нельзя. Ну, можно сделать еще больше взрывов, больше

полигонов или дыма от ракет, но принципиально ничего изменить не удастся. Все же вышеперечисленное относится скорее к возможностям не дизайнера, а лишь программиста. У меня, например, имеется такой длинный «кляузник», в котором перечислены все спецэффекты, на настоящий день реализованные и нереализованные. Сейчас же мы занимаемся тем, что пытаемся довести движок до хорошей кондиции. К примеру, в «Паркане» до планеты нельзя было долететь нормально, как в реальной жизни. Сначала мы сгоряча решили, что ладно, дадим возможность летать над поверхностью планеты, то есть сделаем Flight Simulator. Его делать тяжело, если делать хороший, но, по крайней мере, понятно, как. Для второго «Паркана» мы должны решить один простой вопрос. Что делать, если этот проклятый играющий подлетает к планете, и садится ГДЕ ХОЧЕТ. Имеет право? Да абсолютное! Он может подлететь с дневной стороны, и с ночной стороны. Хорошо, значит нужно моделировать время суток. Но это не самая главная проблема. Вот, к примеру, подходим мы к нашему ведущему программисту Саше Округу. Спрашиваем: «Если мы хотим делать на планете полную свободу передвижения, какой обьем памяти будет необходим для того, чтобы зафиксировать территорию этой планеты?» Тот отвечает — нет ничего проще, для участка 50х50 километров — 60 Мегабайт. Такая вот проблема. Мы можем написать движок, но понятия не имеем, где хранить данные, тут ведь никакого DVD не хватит. Ну, даже если и хватит. А потом человек поиграет, построит шахты, окопы, заводы, все замечательно. А потом сдуру сохраниться захочет. Бац — а save размером в Гигабайт получился!

ЕЛ: Ну, можно, к примеру, устроить некий колодец, в который только и можно будет залетать — вроде бы и свобода, и места много не надо... А попасть на планету можно лишь через одно случайное отверстие.

ОК: А на пятидесятом «случайном месте» играющий начнет грызть лазерный диск и плевать в монитор! Но ладно. Сейчас ведется исследование под некоторым непроизносимым пока кодовым названием, в котором мы отрабатываем просчитывание поверхности. То есть, в принципе, идея эта реализуема, но еще плохо понятно, как. А все оттого, что мы все очень многого от него «хочем». Наш программист хочет, чтобы были воронки от взрыва. А наш глава, Никита Скрипкин, беспокоится, что если он начнет строить стены, то могут возникнуть некоторые проблемы. Мне же лично хочется, чтобы «алгоритм маршрутизации всего по всему работал корректно при изменении геометрии ландшафта». Но пока все это существует только в виде кода. Кода очень много; программисты жужжат, шипят и что-то друг другу показывают. Но только друг другу.

ЕЛ: Понятно, что мы хуже делать не хотим и даже вряд ли сможем. У нас были идеи выпуска чего-то типа «сборника дополнительных миссий». Даже была когда-то идея обрезать «Паркан» до Wanderer'a, и назвать его «Паркан1», а потом выпустить все остальное под названием «Паркан2».

СИ: Но все-таки, все-таки. Думаем, народ хочет знать, что же будет дальше. Стоит ли ждать второй «Паркан» или можно о нем спокойно забыть и играть в тот же Prophecy?

ЕЛ: Ну как же ответить народу? Что-то будет! Игра, которую мы сейчас делаем (не знаю, будет ли это «Паркан2» или еще что-нибудь), непременно связана с действиями от первого лица. Это не будет ни Tomb Raider, ни какая-нибудь платформенная аркада, это не будет «Перестройка». Для нас это время уже закончилась, и мы хотим заниматься только 3D. В любом случае это не будет представитель какого-то одного жанра. Мы стараемся идти по направлению моделирования жизни. Обыкновенной жизни, основанной на каком-нибудь очень хорошем сюжете. Очень похоже, что сделаем мы это к осени, но никак не раньше.

ОК: Сейчас работа идет в двух направлениях, оба связаны с трехмерным ландшафтом. По нему можно будет бегать, или над ним можно будет летать. В какой пропорции и в каком порядке — это предстоит еще выяснить. Вообще, «Паркан», несмотря на его успех, является больше некоммерческим проектом. Нам не было интересно работать с каким-то одним жанром, была идея сделать не симулятор полета в общепринятом смысле, а скорее, «симулятор пилота». Мы пытались построить игру не на имитации «звездного корыта», а на реальных человеческих ощущениях. В связи с этим многие нам смогли простить и отдельные недостатки, так как концепция-то была действительно новой.

ЕЛ: В конце концов, мы действительно хотим устроить больше новаторства. Дать больше новых интересных идей. Но пока просто еще не время раскрывать все карты. Вот пообещаем мы выпустить игру в сентябре 1998 года, и если не сможем — нас не поймут. Скажут: «Вот, обещала «Никита», а не смогла». Чтобы такого не случилось, как только что-то будет ясно совершенно точно, мы обязательно оповестим игровую общественность. Пока же в вашем распоряжении лишь плоды наших размышлений о грядущем проекте.

СИ: Спасибо за интересную беседу. Теперь-то мы уверены, что у вас все получится. Удачи!

СИ

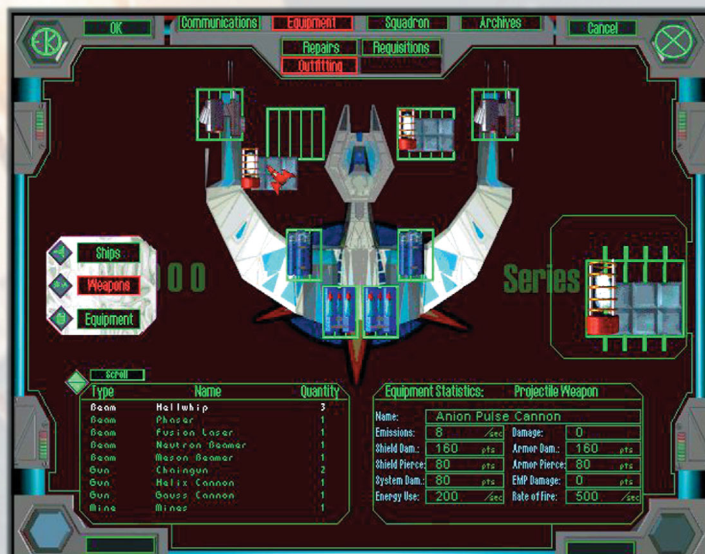
ARES RISING

PC

Итак, недалекое будущее. На Земле практически никто не живет, а все миры обозримого небосвода густо заселены.

Рано или поздно, но человечеству станет тесно на своей родной планете, и оно потянется осваивать чужие миры. Об этом давно говорят не только фантасты и кинематографисты, но и создатели компьютерных игр. Вот и молодая студия iMAGINE предлагает нам свой сценарий о том, что случится после того, как человечество перестанет делить одно небо. Итак, недалекое будущее. На Земле практически никто не живет, а все миры обозримого небосвода густо заселены. Понятно, что контролировать такие огромные пространства невозможно, поэтому каждая планета живет, подчиняясь собственным законам и вынашивая собственные планы по дальнейшему распространению влияния. Разумеется, не обходится дело и без случайных и неслучайных военных конфликтов — по всякому поводу и без повода. Это воспри-

Платформа: **PC**
Издатель: iMAGINE Studios
Разработчик: **iMAGINE Studios**
Дата выхода: весна 1998
Интернет: **www.idmp.com**

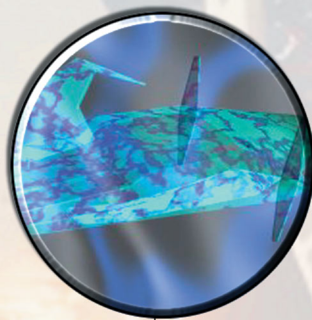


Навешать вооружения, починить корабль, добавить «прибамбасов» — что может быть проще. А может выкинем этот на помойку и купим новый?



Комплексный трехмерный радар позволяет разобраться даже в самых сложных миссиях, точно выяснив, кто тут враг, а кто друг

Вы имеете ...бюджет, который определяется добычей полезных ископаемых..., а также... суммами, которые отчисляются в ваш фонд из корпорации...



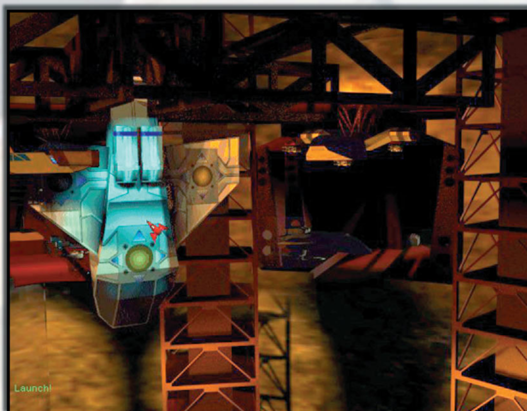
В игре кое-где встречаются необыкновенно красивые видеовставки



нимается всеми как что-то совершенно обыденное, ну, к примеру, как пьяная драка в пивнушке. Но все больше обостряется борьба за ресурсы, которыми обделены многие из планет, а некоторые обладают ими в огромных количествах. В поисках новых источников энергетического сырья главы правящих домов различнейших планет, как правило, и развязывают огромное количество конфликтов. Все бы ничего, если бы ученые не обнаружили в космосе странный астероид искусственного происхождения, который оказался каким-то инопланетным устройством, неизвестно что делающим. Однако размер астероида был настолько внушителен, что абсолютно все правительства захотели, чтобы устройство досталось исключительно им. В результате вспыхивает кровопролитная война, в которой все борются со всеми. А астероид, спокойно совершающий очередной свой круг по орбите, становится предметом вожделения сотен могущественных монархов.

Вы начинаете игру скромным наемником по имени Marlowe. Ему предлагает работу и огромное количество денег некая Елена, которая, как потом выясняется, связана с одной из крупнейших корпораций Галактики IPEC. Вам предлагается устроить небольшую базу на одной из отдаленных планет, организовав добычу ресурсов и построив флот, и включиться в военные действия.

Ares Rising представляет собой весьма оригинальную игру, в которой переплетается космический симулятор со стратегией в стиле экономических элементов в X-COM. Вы имеете определенный бюджет, который определяется добычей полезных ископаемых и энергии, а также некоторыми суммами, которые отчисляются в ваш фонд из корпорации. Фактически во владение игрока поступает целая планета с космическим портом, и пусть сфера действий достаточно ограничена, тем не менее, в его руки поступает контроль над важнейшими службами. Основной задачей является сооружение боеспособного флота и наем подходящих пилотов, одним из которых будете вы. Подбор напарников — дело очень сложное, так как у каждого из них, помимо боевых характеристик, имеется национальность, прошлое, дурные привычки и так далее. Разумеется, против собственной расы никакой пилот



воевать не станет, и моральное разложение чуть ли не всего войска неизбежно, так что к выбору кандидатур приходится относиться крайне осторожно. Постоянная армия будет дороже для содержания, но значительно преданнее командиру, так что лучше нанять десяток хороших пилотов и держать их в штате постоянно.

Также предстоит закупать и корабли, а потом, в процессе игры, их постепенно латать, чинить, модернизировать. Разумеется, все за деньги. Набор же миссий крайне внушителен. Всего в кампании запланировано около 70 миссий, но, как правило, их будет около трех десятков, остальные же прибережены для нелинейных исходов сражений и разветвления сюжета. Игру можно закончить множеством способов и с совершенно разными результатами. К победе ведет несколько дорожек, постоянно переплетающихся со сценариями, где проигрыш неизбежен. Для игроков же, не успевших насытиться миссиями из кампании, имеется генератор случайных заданий и даже случайных сюжетов. Все это будет использоваться и во многопользовательской игре. Наиболее интересной опцией станет, безусловно, игровая кампания в internet, где каждый участник сможет побороться за свою сторону в конфликте. Здесь будут постоянно возникать проблемы переманивания компьютерных пилотов, бесконечные предательства и подлости. Разумеется, несколько игроков могут объединиться и бороться с остальными вместе. Пока еще неизвестно, на каком сервере будут происходить столь интересные события, но вполне возможно, компания откроет свой собственный или воспользуется услугами heat.net, онлайнового сервиса фирмы Sega, теперь ставшего частью сетевого концерна IGN.

Если по всем параметрам игра действительно кажется оригинальной и даже порой революционной, то в сфере графики она не сможет похвастаться особыми достижениями. Воздержусь от перечисления стандартных опций трехмерных акселераторов, все это вам уже известно. Но игра должна стать интересной и без присутствия сумасшедшего качества визуальных эффектов. Идея очень хороша, а о реализации мы сможем говорить уже совсем скоро.

СИ

F-22 TOTAL AIR WAR

PC

Платформа: **PC**
Издатель: Ocean
Разработчик: **DID**
Дата выхода: весна 1998
Интернет: **www.did.com**

Если для других жанров (для того же стратегического) введение новшеств в игровой процесс является довольно-таки частым явлением, то с симуляторами дело обстоит сложнее. Из года в год они постепенно переползают из одного графического разрешения в другое, увеличивают нагрузку на процессор, заставляя его просчитывать, как скажутся на динамике полета струи воздуха, в которые, собственно, и вгрызается самолет. Еще хуже то, что по большому счету все эти игры мало чем отличаются, разве что только позволяют летать на самых различных моделях и модификациях боевых машин. В результате получается, что нововведений в игровой процесс в жанре настолько мало, что и ценятся они буквально на вес золота. Хоть какой-нибудь шаг вперед рассматривается как революция или по крайней мере как серьезное достижение, мгновенно обеспечиваемое взлетом продаж. Компании DID удалось несколько раз таким образом «модернизировать» игровую индустрию. Необыкновенная физика и точность поведения модели настоящего самолета помогли их дебютной игре EF2000 добиться повсеместного признания. Но время не стоит на месте, и теперь, в новой линейке авиасимуляторов, DID представляет и новые возможности.





В игре, помимо всего прочего, очень красивая графика. Световые эффекты мягкие, красивые и почти реальные

Не стала DID забывать и о присущем всем симуляторам фирмы реализме, включив в игру большее количество настроек самолета, чем когда-либо. Перед началом каждой миссии вам предлагается собственноручно установить семь основных пунктов, необходимых для настройки самолета на выполнением им боевой задачи. Кое-какие из них можно доверить компьютеру (а то процесс подготовки затянется минут на 20), некоторые обязательно выставить самостоятельно.

Игра **F-22 Total Air War** обещает весьма эффективно скрестить авиасимулятор со стратегией. Вернее, со стратегическим симулятором. Игроку предстоит попробовать себя в совершенно новой роли командующего базой военно-воздушного флота и принять участие в боевых действиях различной степени масштабности. В зависимости от желания игра может предоставить место одного из пилотов и вам, и тогда выполнять собственноручно придуманные миссии станет особенно интересно. Нет, игра — это совсем не редактор миссий. Вы не можете генерировать собственное задание, а целью, как командующего базой, станет наилучшая расстановка сил перед боем и командование ими во время самого сражения. То есть, фактически, вы прилагаете свои стратегические навыки и таланты к уже имеющимся полетным. А как известно, с помощью хитрого тактического хода можно выиграть битву, имея в своем распоряжении и меньшее количество боевых единиц.

В игре будет десять сценариев, каждый из которых повествует о каком-либо военном конфликте, от стычки на границе до полномасштабной войны. При этом в сценариях может быть прописано все до мельчайших подробностей, кроме финала, который останется открытым. Жесткого, навязанного кампанией прохождения игры в **F-22** нет. А собственно же кампания ведется в реальном времени, без всяких перерывов на брифинги и заправку самолетов. Разработчики посчитали, что только у тех десяти сценариев, которые они включили в игру, имеется более 40000 вариантов прохождения, так что скучно от однообразия и повторения вам никогда не будет.

Не стала DID забывать и о присущем всем симуляторам фирмы реализме, включив в игру большее количество настроек самолета, чем когда-либо. Перед началом каждой миссии вам предлагается собственноручно установить семь основных пунктов, необходимых для настройки самолета на выполнением им боевой задачи. Кое-какие из них можно доверить компьютеру (а то процесс подготовки затянется минут на 20), некоторые обязательно выставить самостоятельно.

В стратегическом же режиме можно устанавливать точки патрулирования, планировать атаки, назначать различные группы истребителей на выполнение определенных задач. Одним из важнейших нововведений DID считает полноценный multiplayer, поэтому все подобные тактические решения могут, по согласию сторон, разумеется, быть возложены на одного из игроков, чтобы не отвлекать других. В multiplayer можно воевать друг против друга или же совместно проходить кампанию, причем теперь и через Интернет. Компания намерена создать собственную онлайновую службу, или же доверить поддержку **F-22** какому-нибудь из известных сервисов.

Графически **F-22** претерпела множество изменений, от ставшей теперь уже привычной поддержки трехмерных акселераторов до увеличения количества и качества текстур поверхности (в EF2000, к примеру, их вообще почти не было). Из особенностей модернизированного движка необходимо отметить необыкновенно грамотное и красивое освещение. Количество объектов, способных одновременно находиться на карте, просто огромно — это могут быть и гражданские и военные самолеты, вертолеты, множество наземной техники, построек. После полетов в **F-22** мир EF2000 покажется вам унылым и пустым. В целом качество графики приближается уже к непревзойденному шедевру в этой области Longbow2.

В комплект **F-22** будет входить, помимо всего прочего, и полноценный редактор миссий. Конечно, собственных ландшафтов он создавать пока не позволит, но вот миссии, сколь угодно сложные — без проблем. Объем их будет невелик, так что вполне можно ожидать очередного маленького интернетовского бума на создание собственных заковыристых заданий, каждое из которых можно будет выполнять как в одиночку, так и в компании.

Похоже, что на этот раз нас ожидает действительно необычный симулятор, И не только потому, что в нем все находится на своем месте. Помните, новые идеи в этом жанре ценятся как ни в каком другом. **СИ**

FALCON 4.0

PC

Компании

Платформа: **PC**
Издатель: Microprose
Разработчик: **Spectrum Holobyte**
Дата выхода: весна 1998
Интернет: **www.microprose.com**

Spectrum Holobyte и уж тем более Microprose известны своими весьма успешными экспериментами в области симуляторов. Еще с конца восьмидесятых годов они часто радовали нас совершенно уникальными по графике и реализму играми. Самым же известным творением этих фирм является сериал **Falcon**, последняя часть которого, появившаяся в далеком 1991 году, настолько опередила свое время, что определенная часть фанатов играет в нее и сейчас. Но, полагаю, с выходом **Falcon 4.0** даже они сменят любимый симулятор. Главной концепцией **Falcon 4.0** можно назвать фразу «Больше и лучше, но того же самого, что так привлекало поклонников симуляторов». В полном соответствии с этим утверждением главными достоинствами новой серии будет на мно-



С большой высоты открывается великолепный вид на несколько плосковатый остров посредине океана



Обратите внимание на четкую, очень точную тень от самолета, оставленную на поверхности



Самолет F-16C, используемый в качестве прототипа в Falcon 4.0, стоит ни много ни мало, почти 13 миллионов долларов. А вам дают сесть за его штурвал практически безо всякой подготовки...



Крупный порт, обработанный катком. У нас же на борту много-много оружия

го порядков улучшенная графика, невероятный реализм поведения самолета в воздухе и абсолютно новая, почти совершенная система AI. Обо всем поподробнее.

Самолет F-16C, используемый в качестве прототипа в **Falcon 4.0**, стоит ни много ни мало, почти 13 миллионов долларов. А вам дают сесть за его штурвал практически безо всякой подготовки. Разбив десятка три-четыре таких машин в какие-нибудь полтора часа, можно лечь спать с чувством выполненного долга перед Отечеством (еще бы, такие убытки правительству Соединенных Штатов!). Кроме того, в игре предлагается участвовать на американской стороне в конфликте на Корейском полуострове, а там, как известно, одним из противников США был как раз СССР, так что если вы считаете себя патриотом, не сбивайте советских самолетов, а торпедируйте исключительно американские. Но это шутки, просто, видимо, почитателям российского оружия придется или поискать себе другой объект для почитания, или же смириться с изначальной концепцией **Falcon** и не замечать ее.

Крайне оригинально сюжетное построение игры. В отличие от большинства симуляторов, где действие развивается в зависимости от выполнения вами различнейших миссий и потому, как правило, крайне линейно, в **Falcon 4.0** сюжетная линия разворачивается в реальном времени. То есть, в каждый конкретный момент, вне зависимости от того, находится ли ваша машина в воздухе, или нет, боевые действия ведутся на всех фронтах. Таким образом создается всеобщая картина войны, в которой вашей скромной персоне отведено не так уж и много места, в отличие от других подобных игр, где, как правило, игроку дается честь быть центром мироздания. Ну, и конечно, прохождение игры никогда не будет одинаковым, ведь совершенно неизвестно, в какой именно момент ваш самолет будет участвовать в бою, а в какой - нет. Похвально для Microprose, опять убили двух зайцев!

Сериал всегда стойко держался на линии поддержания наибольшего реализма, поэтому в четвертой версии его, быть может, даже чересчур много. Впервые создателей пустили внутрь настоящего самолета и дали точные технические характеристики и описание модели. Таким образом, не только кабина теперь будет выглядеть по-настоящему, но и сам самолет фактически станет настоящей виртуальной копией собственного прототипа из реального мира. Разработчики даже говорят, что конкретный прототип имел такой-то серийный номер, поэтому «радар в нем выглядит именно так, и набор ракет вешается не на тот гвоздик, а на этот». И все в таком духе. Для достижения максимального удобства будет доступно около десятка модификаций радаров, каждый из которых действительно существует в качестве одного из режимов в настоящем самолете и обязательно служит определенной цели. Создатели игры также потрудились оснастить самолет всеми самыми лучшими видами вооружений, включая даже специальные инфракрасные ракеты.

Полеты в **Falcon 4.0** в основном совершаются небольшими группами истребителей, каждый из которых имеет собственную цель и находится в подчинении у командира звена. Вы можете соответственно легко выбрать, взваливать ли на себя обязанности командира по формированию боевого построения самолетов или же удовольствоваться ролью одного из напарников лидера. Разумеется, первый режим потребует от вас наибольшей концентрации и очень хорошей ориентации на карте, так как вам помимо управления самолетом придется отдавать приказы летящим вместе с вами людям. Управление звеном включает в себя множество различнейших возможностей, вы даже можете заставлять своих напарников выполнять определенные маневры с применением фигур высшего пилотажа. В целом же командное управление позволит вам наиболее правильно (по-своему, то есть) определять тактику захода на цель, обороны или же нападения.

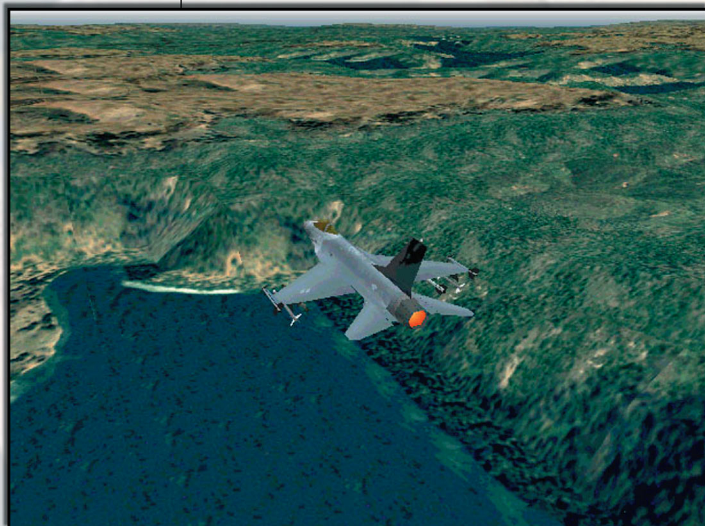
Falcon 4 будет включать в себя множество опций для коллективной игры по сети, в том числе вариант популярнейшего deathmatch, где каждый из противников оказывается за штурвалом самолета и является врагом всем находящимся на данном уровне пилотам. В Team Play же допускается участие нескольких пилотов, сражающихся вместе за одну страну. В конце концов, можно летать всем вместе против одного компьютерного противника, и даже таким же образом проходить основную кампанию.

Игра должна установить новый уровень графического оформления современных симуляторов. Но это по словам издателей и разработчиков. На деле же ни в демо-версии, ни в очень симпатичных скриншотах особенной революционности не чувствуется. Ландшафты все так же довольно-таки плоски, количество текстур не слишком велико, а трехмерных объектов на поверхности земли ничтожно мало. Но зато качество подбора этих текстур, разнообразие ландшафта и достаточно высокая скорость игры заставляют несколько поумерить пыл критика. Пусть движок игры уже, похоже, несколько устарел, пострадав от множественных переносов сроков выхода игры, тем не менее, его особенности были очень умело использованы. Недостатки, как только это было возможно, скрыты, а достоинства показаны во всей красе. К примеру, настоящая территория Кореи, снятая с помощью спутника и потом транслированная в игру, выглядит не только приятно, но действительно очень реально и «похоже».

Позабытый король симуляторов скоро вернется, и на сей раз он опять претендует на то, чтобы остаться самым интересным из авиационных компьютерных игр еще по крайней мере лет на семь. Как и раньше.

СИ

Дымные следы от ракет и взрывы хоть и реализованы в software-версии, но по-настоящему будут смотреться только при наличии трехмерного акселератора



FLIGHT UNLIMITED II

PC

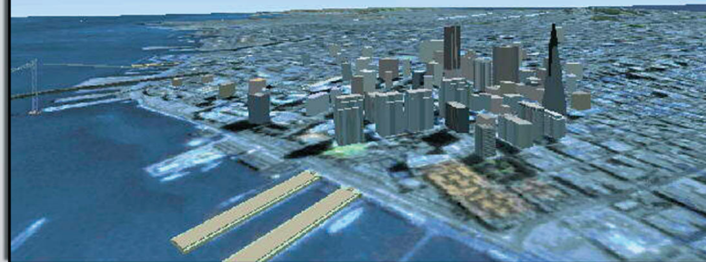
Платформа: **PC**
Издатель: Eidos
Разработчик: **Looking Glass**
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95, рекомендуется трехмерный акселератор
Интернет: **www.lglass.com**

Теперь, по прошествии нескольких лет, авторы игры одарили нас продолжением, которое может похвастаться полным изменением концепции Flight Unlimited, сохранив при этом исключительную миролюбивость самого процесса.

Этого удовольствия большинство из нас лишены. Быть миллионером, просыпаться на широченной постели размером в половину хрущевской квартирки, выпивать на завтрак (поданный миловидной служанкой прямо в постель) стакан сока и мучительно размышлять — чего бы такого «выкинуть» сегодня. Потом сесть в собственный самолет, прямо за штурвал — и вперед, к небесам. А там уж видно будет, что делать.

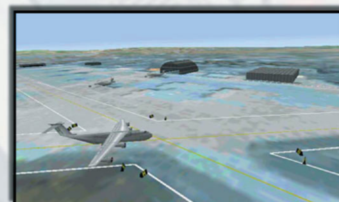
Этого удовольствия большинство из нас лишены в реальной жизни. А вот в компьютерной игре — пожалуйста. И спасибо Looking Glass, что пару лет назад к скучному и занудному Flight Simulator в качестве еще одного мирного способа времяпрепровождения в воздухе присоединилась веселая леталка Flight Unlimited, которая при всей этой веселости была настоящим симулятором. Если в «кровавых» симуляторах главным было уничтожение противника и связанные с этим переполняющие игрока чувства радости от победы над «крутым соперником», то в **Flight Unlimited** каждый получал удовольствие просто от полета и от того же самого чувства радости от победы, но уже над собственным самолетом. Это был настоящий акробатический воздушный симулятор.

Теперь, по прошествии нескольких лет, авторы игры одарили нас продолжением, которое может похвастаться полным изменением концепции **Flight Unlimited**, сохранив при этом исключительную миролюбивость самого процесса. Теперь вместо того, чтобы просто выполнять различнейшие трюки, от вас потребуют перелетов с места на место, из одного аэропорта в другой, в постоянно меняющихся погодных условиях, вместе с десятками таких же любителей аэроспорта, снующих без конца по воздуху над 11 тысячами квадратных миль южной Калифорнии. На этой огромной территории располагаются 48 различных аэропортов, каждый со своей собственной технической базой, кое-где получше, кое-где похуже.


Смешение трехмерных объектов и плоскостей с нанесенными урбанизированными текстурами не всегда приводит к приятному результату. Впрочем, это беда почти всех симуляторов

Главным приятным достижением авторов игры стало настоящее «оживление» воздушной жизни. Порой даже кажется, что разработчики перестарались, настолько много объектов парит, кружится, летит, идет на посадку и взлетает на каждом метре площади. Как говорят американцы, junk traffic. Вот только выражение это они применяют к автомобильным пробкам.

В отличие от первой части, проблемы начнутся у вас прямо с самой взлетной полосы. Аэродром велик, и полос у него много. И практически все постоянно бывают заняты бесконечным чередом садящихся и взлетающих самолетов. Поэтому для начала от вас потребуется связаться с диспетчером и выяснить, когда для вас освободят полосу. Потом необходимо будет, на манер прохождения уровня из Quake, вырулить из огромнейшего лабиринта бункеров и проездов на правильную полосу. При этом не умудрившись ни с кем столкнуться. Вот, собственно, и все. Можно взлетать. Перед тем, как ваши колеса оторвутся от земли, запомните, что садиться будет значительно сложнее. Запомнили? Отлично!



В игру встроено 25 сценариев. Плюс совершенно неограниченные возможности для планирования собственных, которые создаются даже не требуя выхода из игры, в течение трех минут. Собственно же «сюжетная» кампания позволит вам испытать все модели самолетов во всевозможных миссиях при плохой и очень плохой погоде, вечером, ночью и утром. Днем, конечно, тоже. Все сценарии поначалу могут показаться сложноватыми, но проблема скорее всего не в них, а в том, что новичок пока еще не способен хорошо управляться с самолетом. Для начала в этом случае необходимо попробовать обычную миссию с простенькой структурой - взлететь, пролететь, сесть, - выполняемую при свете дня и нулевом ветре. Верхом же безумия пилота будет путешествие за тридевять земель ночью в жуткий шторм. Да еще и с посадкой на каком-нибудь авианосце (на море постоянно находится один такой корабль).

Теперь в игре большое значение уделяется коммуникации. Общение же с диспетчерами аэропортов — вообще чуть ли не важнейшее занятие. Также немаловажно и общение с картой, которая на сей раз сделана выше всяких похвал.

В **Flight Unlimited II** представлены пять моделей самолетов, один из которых даже приспособлен для посадок на воду. У каждого собственный интерьер кабины и, что еще важнее, совершенно иные технические характеристики. Ощущения от полета на каждом из них будут различны. Главное только не привыкнуть к одному — тогда другие покажутся неудобными.

Техническая сторона игры претерпела массу изменений. Сохранив стилистику

Достоинства:
Превосходная графика, большое количество спецэффектов, необыкновенный реализм полета, разнообразие миссий и полная свобода в пределах огромной карты.

V	1,5
S	0,5
I	1,5
G	1,5
O	1
A	1

Недостатки:
Отдельные «стандартные» графические недоработки, сложный, но плоховато проработанный звук. Игра слегка инертна, может быстро надоесть.

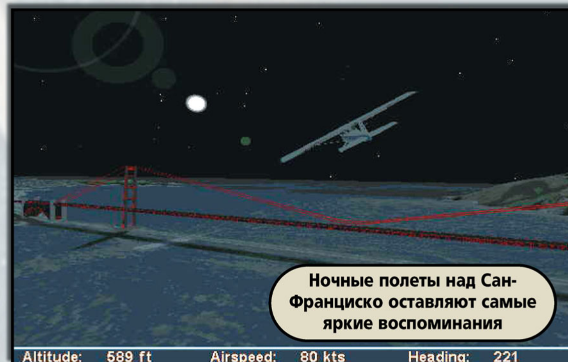
Резюме:
Отличное продолжение Flight Unlimited, который теперь-то, наконец, превратился в серьезного конкурента Flight Simulator.

7


Особенно красиво в FU2 показаны закаты. Отблески гаснущего света отражаются и на виде ландшафта



Гроза над городом. Особенно «приятное» сочетание



Ночные полеты над Сан-Франциско оставляют самые яркие воспоминания

последней части, с разнообразными яркими наземными текстурами, Looking Glass в значительной степени усовершенствовали движок, который теперь можно назвать действительно трехмерным. Ландшафты стали еще разнообразнее и еще красивее, а множество дополнительных спецэффектов, особенно ярко проявляющихся при наличии 3D-акселераторов, делает полеты поистине сказочными. Остались и некоторые недоделки, например, текстуры сохранили свою дикую манеру «прыгать» с огромной скоростью в случае приближения самолета к поверхности, а трехмерные обьекты, встроенные в общую «плоскую» модель, сильно выделяются и выглядят неестественно. Нельзя не отметить выдающуюся проработку территории. Если бы эти холмы, реки и заливы не были настоящими, можно было бы смело приписать их создание кому-нибудь выдающемуся дизайнеру, типа Джона Ромеро. Но все это — настоящие красоты Западного побережья. Для нас, россиян, увидеть их будет особенно приятно — это все равно, что совершить путешествие через половину земного шара. На более-менее приличном компьютере игра «держит» 20 кадров в секунду, так что проблем с торможением, присущих **Flight Unlimited I**, во второй части практически не наблюдается.

Что бы ни сделали Looking Glass, какие только новшества ни ввели, сколько миссий ни добавили, создателям игры удалось главное — сохранить непередаваемые ощущения полета на небольшом самолете на фоне красивейших пейзажей. Только теперь все это выглядит еще лучше, играется веселее и предлагает больше разнообразия. Приходится признать, что в данном случае мы имеем дело если не с гениальным продолжением успешной игры, то по крайней мере с выдающимся и достойным всяческой похвалы. Которая и отражена в оценках. **СИ**

Альтернатива:
Flight Unlimited, Microsoft Flight Simulator

SCREAMIN' DEAMONS OVER EUROPE

PC

Платформа: PC
Издатель: Activision
Разработчик: Parsoft
Дата выхода: зима 1998
Интернет: www.activision.com

Существуют две темы, которые все время нещадно эксплуатируются создателями авиационных симуляторов. Это мировые войны, Первая и Вторая. В одном случае — романтическое время «этажерок» с пулеметами, в другом - уже потерявшая шарм историческая реальность. К огромному количеству игроков на рынке «несовременных» симуляторов теперь присоединяется и компания Parsoft вместе со своим могучим покровителем Activision. В скором времени перед вами предстанет продукт класса «все в одном и значительно лучше». **Screamin' Deamons over Europe** предлагает вам прокатиться на целых девяти различных самолетах времен сороковых годов, включая P-38, B-17 и известнейший Messerschmidt. Играть, разумеется, можно будет как за Германию, так и за союзников (к сожалению, разработчики опять забыли о маленькой стране СССР, которая выиграла эту войну). Действие же будет происходить над тремя различными территориями: над Германией, Великобританией (прибрежная полоса) и Северной Африкой. Соответственно, сам ландшафт от места к месту также будет меняться. Вместо того, чтобы мучить дизайнеров, Parsoft прибегла к примитивному (хотя и очень модному) методу снятия готовых уровней со спутника в виде фотографий и карт местности.





Большой выбор самолетов придает игре разнообразия. Не летать же все время на одинаковых!



Хорошо проработанный ландшафт имеет большое значение, особенно для подобного симулятора

Попробовать себя в управлении легендарными самолетами можно будет в 50 различных миссиях, связанных соответственно в три кампании. Самым интересным в игре является весьма странный подход создателей к реалистичности. Разумеется, нас лишили радаров и прочих современных технически новинок, к тому же модели самолетов «приучены» не только к максимальной реалистичности, но и к адекватным реакциям в случае повреждений, причем в зависимости от места поражения обшивки или двигателя. В то же время разработчики стараются привлечь аудиторию, заверяя, что управлять самолетами будет проще, чем в любом другом симуляторе. Действительно, в **Screamin' Deamons** возможно применение таких виражей, от которых у самолетов той эпохи просто глохли моторы.

Parsoft создает игру на основе старого движка от A10-Cuba, но вносит в него серьезные изменения, которые повлияют прежде всего на скорость работы игры и на качество текстур. **Screamin' Deamons** будет поддерживать все известные виды трехмерных акселераторов и их спецэффекты, такие как освещение в реальном времени, туман, ну и, конечно, коррекция текстур.

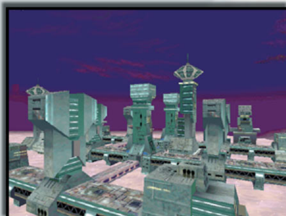
Этот симулятор, пусть он и не привнесет в жанр ничего нового, все же может стать очень популярным и интересным не только не слишком широкому кругу поклонников самолетов эпохи Второй Мировой. К тому времени, как этот номер появится в продаже, игра также должна уже выйти. Для новичков в симуляторах и любителей «просто полетать» она, думаю, станет бесценным подарком. **СИ**

RUSSIAN ROULETTE II: THE NEXT WORLDS

PC

«Русская Рулетка» — это не просто игра, хороша или плохая. Это больше, чем игра. И восприниматься она должна так же — как символ. Символ пробуждения отечественного игрового рынка, символ начала эпохи российских игр, наших. Пусть она была неидеальна, безумно сложна и скучновата — это ничего. Пусть сюжет был идиотский — тоже простить можно. Но только ей, первой, самой первой. Продолжение, которое вскоре должно появиться на свет под названием «**The Next Worlds**» просто обязано быть не только лучше, но на порядок лучше, и похоже, что это действительно так. Компания «Бука», издатель игры была настолько любезна, что предоставила в распоряжение нашей редакции бета-версию «**Русской Рулетки II**», впечатлениями о которой мы и поделимся.

Платформа: **PC**
Издатель: Buka
Разработчик: **Logos**
Дата выхода: 1998
Интернет: **www.buka.ru**



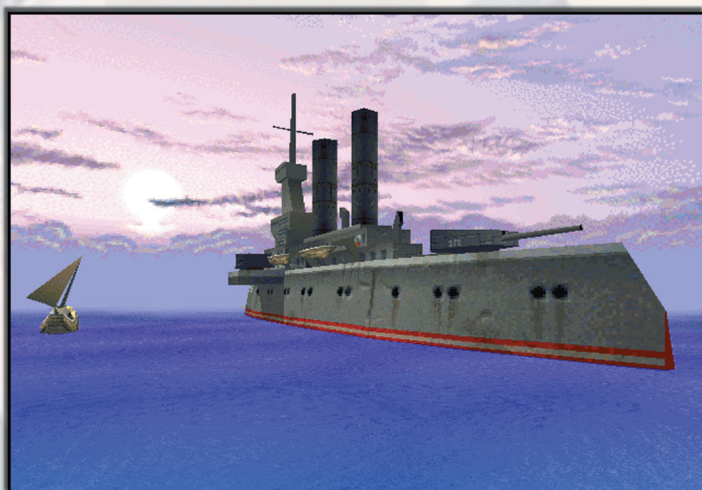








Сюжетно «**Русская Рулетка II**» совершенно не связана со своей предшественницей, и это, думается, совершенно правильно, потому как в прошлый раз сюжет не выдерживал критики не только литературоведческой, но и обыкновенной, даже с позиций стандартных фантастических боевиков. Теперь же в сюжетную линию приплетена, помимо фантастики, еще и fantasy, что делает «компот» исключительно интересным. Итак, наш герой, участник восстания против суровых властей футуристической Земли, в самый последний момент перед казнью оказывается спасен странной девушкой по имени Элен. Она открывает ему мистическую историю о древнем императорском роде, который имеет доступ, благодаря своему генетическому коду, ко всем мирам, составлявшим некогда единую цепь. Кое-какие из этих миров наводнены магией, некоторые переживают период глубокого средневековья, кое какие по развитию находятся в бравом прошлом XVIII века, а некоторые уже вступили в пору индустриализации. Вашей задачей на ближайшее время станет добыча особых ключей к порталам, открывающим связь между мирами, и проникновение на планету-хранилище Знаний, для освобождения всей цепочки миров от многовекового сна. Надо сказать, что поиск элементов порталов будет очень нелегким, и жители «уснувших» миров окажутся очень живыми существами, которые, более того, не желают видеть пришельцев и эффективно пытаются бороться с ними.







Самый приятный момент в игре заключается в ее безумном разнообразии. Вы сможете летать и над пирамидами Майя, и над замками Западной Европы. Вам придется сражаться с драконами и самолетами времен первой мировой, с огромными роботами и древними чудовищами из мифов. Да, кстати, не только летать и сражаться. Еще нужно будет ходить, бегать, прыгать, взмывать в воздух и опускаться на землю, так как набор средств вашего передвижения расширился настолько, что теперь будет вмещать десятки видов транспорта. Фактически, любое техническое (или сказочное) средство передвижение будет вам доступно, но только в том случае, если вам удастся убедить его теперешнего пилота покинуть свой «ракетоступороботоплан». Создатели игры, между прочим, обещают совершенно различную физику в каждой из своих моделей. И набор оружия, понятное дело, будет слегка варьироваться от миссии к миссии и от самолета к самолету. К сожалению, опробовать эти возможности на момент написания статьи еще было невозможно.

Но вот от удовольствия протестировать мощность нового графического движка мы отказаться не могли. Итак, полное 3D, неудивительно, в начале 1998-го года-то. Совершенно уникальные ландшафты, горы, впадины, озера и реки (может быть, даже будут вулканы), все это покрыто весьма странными текстурами, которые, в одной из версий, дабы повысить производительность, генерируются в нескольких вариантах, вблизи — мельче, вдали —крупнее, отчего картинка местами слегка «прыгает», в другой же версии такого недостатка не отмечено, и все текстуры очень ровно и гладко ложатся на поверхность. Версия же для 3Dfx выделяется повышенным framerate и странно большим количеством тумана, выдавая при этом около 40 кадров в секунду.

Об архитектуре. Постройки, возведенные дизайнерами из Logos, не блещут буйством красок (видимо, из-за несовершенности этой версии движка), но зато представляют из себя весьма занятные конструкции, которые вполне реалистично вписываются в пейзаж и ландшафты (которые, между прочим, в игре встречаются нескольких видов, вплоть до фиолетового инопланетного снега). Особенно хороши средневековые города и замки, хотя пирамиды тоже выглядят очень неплохо. Объекты же, а именно всяческие противники, также созданы из полигонов, снабжены очень приятной анимацией, и поражают сложностью своей конструкции, так как каждый из них собран как минимум из трех-четырех сотен полигонов.

«**Русская Рулетка**» — это конечно, не полноценный симулятор. Под тему номера же она попала из-за того, что, не являясь ни космическим, ни полетным симулятором, она представляет собой нечто среднее между ними, сочетая наземные ландшафты и красоты территорий с безудержным ярким action в стиле лучших космических боев в Wing Commander. И тем более приятно, что такая игра создается в нашей стране. Конечно, что-либо конкретное о проекте пока сказать трудно, разработчикам предстоит еще связывать миссии в единое целое, продумывать искусственный интеллект, подстраивать сюжет под игровой процесс, но почему-то у меня есть уверенность, что на этот раз у создателей все должно получиться, а значит в России станет одной хорошей игрой больше, чего же еще надо?

СИ

СМЕРТЬ SYSOP'AM

Как играть на работе, имея лишь браузер Сети

Записки адепта Тайного Ордена Игромантов

Ну что, приятель, сходишь с ума по Интернет? Так и снится, порой: подключаешься, запускаешь браузер — и вперед к новым откровениям Всемирной Паутины? Это стало наркотиком, уж мы-то знаем.

Ну что, приятель, сходишь с ума по Интернет? Так и снится, порой: подключаешься, запускаешь браузер — и вперед к новым откровениям Всемирной Паутины? Это стало наркотиком, уж мы-то знаем. А еще, и это не скрыть, тебя мучает страсть по играм. Все диски на рынке и в магазине давным-давно куплены и опробованы. Продавцы узнают тебя в лицо. Но этого мало. Ты готов целый день без обеда, завтрака и ужина давить на кнопки, возить мышью и вырывать рукоятку джойстика... Предки, друзья и знакомые из тех, что еще остаются с тобой, в один голос твердят: «Ты болен! Тебе надо лечиться! Компьютер и Интернет свели тебя с ума...». Наплевать на всё и всех, - как зомби, выполняешь повседневные обязанности, вяло общаешься, с опозданием и невпопад. Но самое ужасное — те проклятые десять часов с понедельника по пятницу, что ты проводишь на работе и в дороге. Пустое, потерянное время. А ведь контора классно оснащена: Pentium'ы Pro с не меряным ОЗУ, отличные видео-карты, браузер со всеми add-on'ами/plug-in'ами и, главное, выделенная линия в Сеть. Скорость связи — обалдеть! Но все это богатство пропадает втуне. Между тобой и миром игр неодолимым препятствием стоит бездушный sysop, ненавидящий всякую развлекаловку. Не надо рассказывать, как он отслеживал и вытравливал с дисков невинные Color Lines и Tetris. Не стоит... Мы знаем на собственной шкуре, как это бывает! А вызовы на ковер из-за регистрации в Microsoft Gaming Zone или инсталляции Kali под Windows NT? Говоришь, убедил поставить звуковую карту на свой компьютер? Ну что ж, везет, а вот мы сидим без звука...

Не унывай, брат наш по крови! Тайный Орден Игромантов (ТОИ), созданный давным-давно, без устали ищет решение этой проблемы. Секретное знание распространяется по Сети, и адепты Вечной Игры несут его свет избранным геймерам. Именно сегодня тот день, когда и ты будешь принят в наш Орден. Аминь!

Самый смелый жмет Н!

Каков минимальный инвентарь начинающего игроманта? Во-первых, машина не хуже 486-го 66 МГц (то есть почти антиквариат!), не менее 16 Мб ОЗУ, браузер Netscape 3.0/IE 3.0+ (лучше IE 4.0) и, самое важное, быстрая и надежная связь с Интернет. Впрочем, и те из нас, кто располагает «четверкой» с 8 Мб ОЗУ и одной лишь электронной почтой, не останутся в стороне от просветляющего знания — все развлекутся по полной программе. Долой унылое сидение в офисах — учение ТОИ всесильно, потому что оно верно!

Согласно главной заповеди ТОИ, Сетевые игры делятся на два вида: не требующие установки дополнительных компонентов в стандартный браузер и требующие подключения некоторых внешних элементов. Например, Shockwave Director от Macromedia (**http://active.macromedia.com/director/default.htm**) или программ для просмотра VRML. Самое важное и удобное при использовании последних версий браузеров — установка большинства компонентов происходит автоматически, при посещении соответствующей странички. Наши люди обо всем позаботились и предусмотрели — усовершенствование игрового арсенала протекает скрытно и совершенно невинно для постороннего взгляда. Надо только задержаться на сайте подольше, пока не «оживет» соответствующий внедренный объект или завершится загрузка. Как только чудо явлено, можно браться за игру!

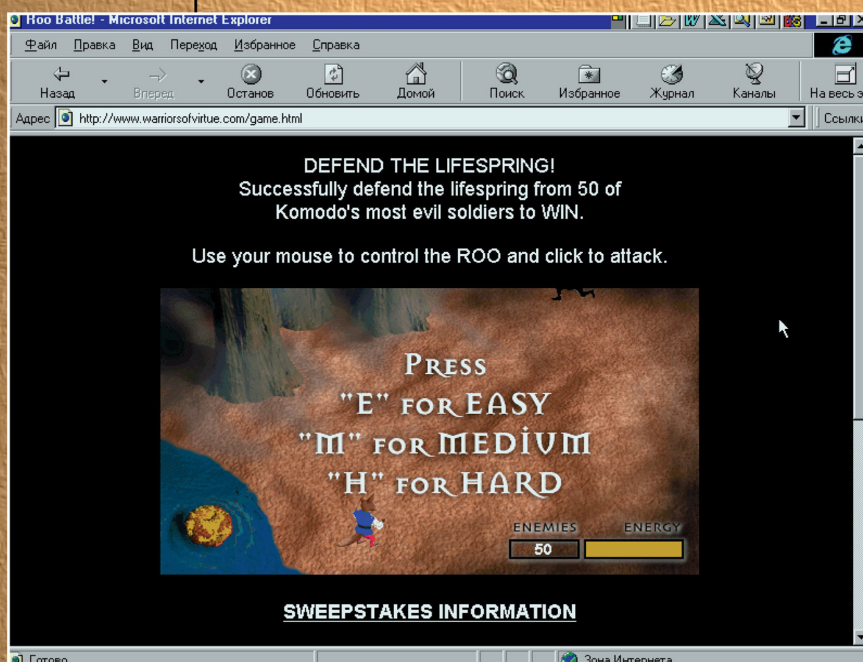
Какие же богатства откроет неофиту могучий Орден?

Многие тысячи фанатиков и специалистов трудились не покладая рук, пополняя сокровищницу Ордена новыми и новыми играми. Сколько же их всего и много ли достойных? Трудно сказать, тем более что каждый день приносит новые творения. Нам, послушникам Третьего круга, известно более двух десятков настоящих «бриллиантов». Ходят слухи и о великих Гуру, знакомых со многими сотнями таких игр. Более того, каждый новичок может отыскать или создать свою жемчужину и добавить ее в копилку нашего Ордена. Но вот что главное: непременным законом для любой игры, претендующей на внесение в сокровищницу — это абсолютное ОТСУТСТВИЕ ЗАГРУЗКИ на диск из Сети. Допустимо только временное размещение небольших апплетов на твоем компьютере и только! Это — одно из условий секретности наших увлечений. Понятно, обо всех играх не расскажешь, только постоянное изучение новых поступлений позволит неофиту вырасти до послушника, а потом, чем черт не шутит, стать одним из Гуру.

Какие же жанры ты предпочитаешь, брат наш? Говоришь, любишь все... А мы обожаем пострелять, побродить в пещерах и подземельях, примерить на себя чужую судьбу. Потому начнем с приключений.

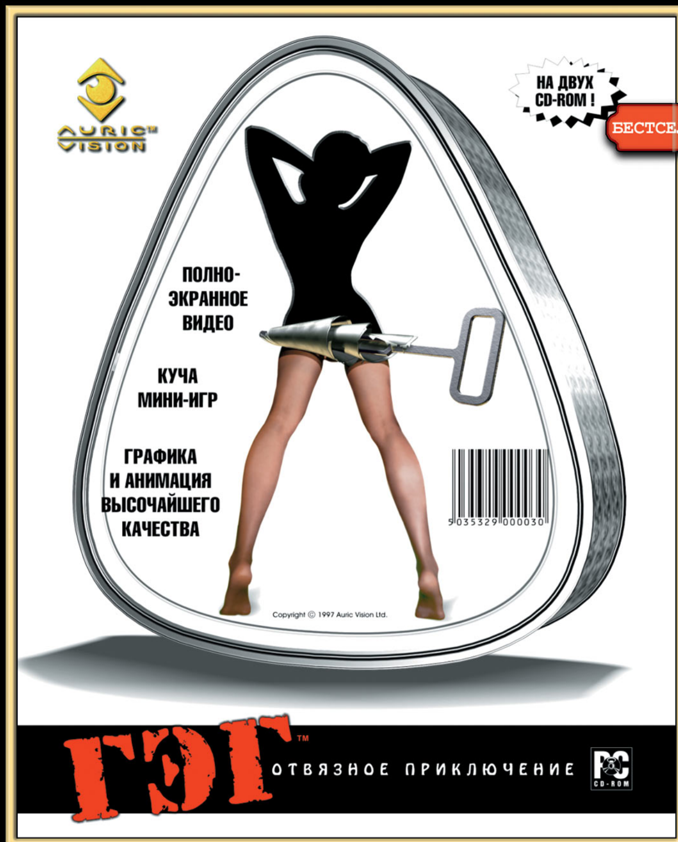
Любителям квестов, авантюр и лихих сюжетов есть, чем потешить душу. Откроем для них адреса и явки наших хранилищ. Первым назовем такой: **http://www.happypuppy.com/games/w3games.htm** — с этой странички можно найти «свой путь к храму». Тут есть много интересных ссылок. Сначала поведаем об играх, для которых подойдет даже такой слабый браузер как Internet Explorer 3.0. Неплохой текстовый квест — Murder Mystery (**http://nowtv.com/mystery/index.htm**), навеет легкую ностальгию ранних девяностых. Для нынешнего профи - двадцатиминутная разминка. Космические похождения ждут посвященных в Star Wars Interactive Story (**http://www.geocities.com/Area51/Corridor/9052/index.html**) в компании Лейи, Люка и прочих героев. Тут уж придется попотеть, пробиваясь к финалу. Классика приключений доступна по многим адресам, особо для адептов ТОИ рекомендуется The Dread (**http://www.anarchyent.com/dread/dread00.html**). Он выполнен в графическом стиле небезызвестной Shannara — для офиса лучше и не надо. Только не целуйте там всех подряд, особенно лягушек!

Шансы 50 к одному ...



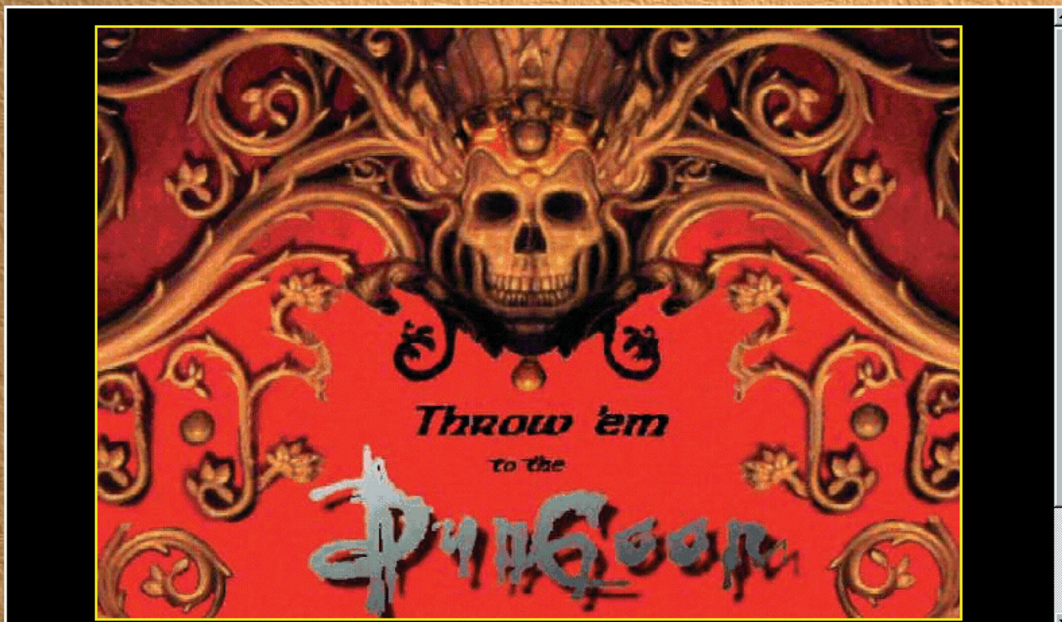
Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ


AURIC VISION
ВЫИГРАЙ Pentium II !
MADSPACE
БЕШЕНОЕ ПРОСТРАНСТВО
PC CD-ROM


AURIC VISION
НА ДВУХ CD-ROM !
БЕСТСЕЛЛЕР
ПОЛНО-ЭКРАННОЕ ВИДЕО
КУЧА МИНИ-ИГР
ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ ВЫСОЧАЙШЕГО КАЧЕСТВА
Copyright © 1997 Auric Vision Ltd.
ГЭГ
ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
PC CD-ROM


Двойной Агент
СКОРО!
AGENT 010 "BE BOP BILLY"
AGENT 38DD "SVETLANA"
AGENT 003 ½ "HUGO LE VER"
AGENT 070 "TOKYO JOE"
TOP SECRET
PC CD-ROM
AURIC VISION

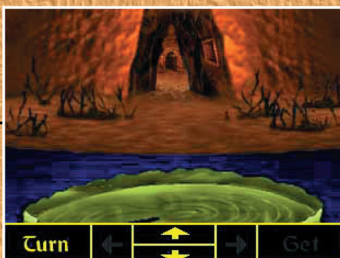

DESIGNED FOR Intel MMX™
AURIC VISION
!!!
Z.A.R.
3D-Action. Базируется на HiRend™ технологии.
Запуск возможен на любом типе PC, включая 486DX100.



The Dungeon — крови действительно много!

Мы-то было попытались...

Кстати, знаешь ли ты, брат, что и язык Java был разработан апологетами ТОИ исключительно для создания платформеннонезависимых игр. Это уж намного позже ему нашли кое-какое другое, совершенно ненужное применение. Если браузер поддерживает этот стандарт, то курс лежит на сайт, посвященный языку Java (**http://www.developer.com/directories/pages/dir.java.game-body.html**). А уж там свыше шести сотен наименований! Но осторожней, на этой страничке очень много незавершенных проектов, «работающих» моделей и полуфабрикатов. Порекомендуем для начала побывать в древней Индии (PANDITJI на **http://www.akarinc.com/WEBCOVER/GAMEDEV/JGAMES/PANDIT/CODE/legal.html**). Игра написана настоящим индийцем и предполагает поиски магического летательного средства Mayavi Viman на пяти уровнях. Прохождение каждого из них подразумевает решение подзадачи по поиску волшебного артефакта, потребуещегося в дальнейшем. Побороться с орками, эльфами, троллями и прочим вредным народом мира фэнтэзи можно в Throw'em to The Dungeon (**http: //www.tothedu ngeon.com**). Хорошая графика и затейливый сюжет. Все прелести Java — на службе людям. Цель игры — пробиться к выходу из подземелья, куда тебя бросили враги, собирая по пути артефакты, оружия, колдуя на всю катушку и так далее. Приключения и ролевик в одном флаконе, с возможностью записи и загрузки пройденного этапа, неплохим звуком и грядущим мультиплейером.



Мирно входим ...



Неужто — Царевна Лягушка



Нет, черт, обычная жаба

Динозавромания поразила многих. Для тяжелобольных некоторое облегчение наступит при посещении узла Jurassic Park — The Ride Online Adventure (**http://jurassic.unicity.com/jurassic.html**). Злобный и голодный велоцираптор уже поджидает отважных героев, готовых загнать самого крупного ящера обратно в клетку. Свыше 65 локаций, высокое качество графики, взгляд от первого лица в трехмерных лабиринтах... Предусмотрено пять концовок: от полного триумфа до... сами понимаете чего. Кое-кто из знакомых неудачников очень хвалит искуственный интеллект древнего пересмыкающегося.

Если удалось в соответствии с нуждами ТОИ модифицировать свой игровой арсенал средствами потоковой анимации (Shockwave) или трехмерного моделирования обьектов (VRML 2.0), то есть смысл попробовать новинки на чем-то стоящем. Shockwave адепты ТОИ испытают на Warriors of Virtue (**http://www.warriorsofvirtue.com/game.html**). Симпатичному лисенку, защитнику Источников Жизни, противостоит до полусотни врагов. Твердая рука и шустрая мышь — залог победы! Мы выплыли не без труда на среднем уровне сложности. Наверное, связь подвела.

Теперь, друг мой, окунемся в трехмерные миры. Tank Battle (**http: //nowtv.com/vrml/tankbattle/index.htm**), обладая средним качеством графики, позволит проверить правильность инсталляции средств просмотра обьектов VRML 2.0. Суть игрушки — примитивная танковая дуэль, но ведь на новейших стандартах и технологиях. Работает? Отлично, еще один «пласт» продуктов к нашим услугам — прямо с рабочего места. На закуску самое любимое блюдо на сегодняшний день - Mars 2200 A.D. (**http://www.inworld-vr.com/java3d/Mars2200.html**). Прекрасная игра, особенно в высоком разрешении (800x600, P166+), очень динамичная и простая. Сидишь печатаешь, например, затем только шеф за дверь, как ты р-р-раз и полетел крушить супостатов!

...Вот оно и произошло! Ты ничего не заметил? Странно. Ведь с этого момента ты из неофита ТОИ стал нашим братом по вере. Оглянись и прикинь, что тебе теперь известно. Ты знаешь как играть прямо в офисе, имея только графический браузер . Это раз. Пара (из многих) «складов» игровых ресурсов отмечены в твоей папке «Избранное/Bookmarks». Это два. Арсенал прошел не менее двух upgrade'ов и воспринимает все последние достижения компьютерного мира. Это три. А впереди... Впереди более 600 игр и игроподобных продуктов, рабочих моделей и «заготовок». Если пробовать хотя бы по три продукта в день, то, по крайней мере, один год мы продержимся. Что потом?

Тут уже мы попросим тебя о помощи. Сообщи нам о самых лучших и увлекательных продуктах, встретившихся тебе во всемирной Паутине. Расскажи о них поподробнее, пришли письмо (**dolser@ioc.ac.ru** или на сервер редакции), и мы еще не раз вернемся к этой теме.

СИ



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

TANARUS

PC

Tanarus — вещь достаточно приятная, только кажется почему-то, что не последняя в своем жанре.

Платформа: PC
Жанр: **сетевой симулятор**
Издатель:
Sony Interactive Studios
Разработчик:
Sony Interactive Studios
Требования к компьютеру:
P-100, 16Mb RAM, 4XCD-ROM, Win'95
Интернет: **www.tanarus.com**

Достоинства:
Tanarus хорош прежде всего своей доступностью для массового игрока. Стоило бы также отметить качество игры, которое кому-то может показаться огрубленным. **Tanarus** достаточно демократичен, и его игровая среда дружелюбна по отношению к новичкам.

V	1
S	0,5
I	1,5
G	1
O	0,5
A	0,5

Недостатки:
Очень мало чего-то действительно нового. Особенно обидно, когда думаешь: «Здесь можно было бы сделать вот так, а здесь не мешало бы доделать». В общем, игра производит впечатление множества нереализованных возможностей. Не выдающаяся графика и слабый звук не позволяют говорить о каких-то прорывах в этой области.

Резюме:
Tanarus — одна из немногих действительно качественных on-line'овых игр за последнее время. Судя по всему, разработчики не стали изобретать ничего нового, чтобы как раз оставить нетронутым пресловутое качество.

5

On-line'овые игры становятся все более и более популярными, и свидетельство тому - повышенное внимание к ним многих талантливых разработчиков. Одно то, что сейчас уже появляются римейки каких-то on-line'овых игр, выступает категорическим доказательством в пользу повышенного спроса игроков именно на Internet'овские игры. Так, например, совсем недавно разработчики из Sony Interactive Studios выпустили сильно и во многом улучшенный Battlezone под собственным названием Tanarus. В общем-то, несмотря на значительные изменения концепция и идея игры легко узнаются.

Итак, существует несколько команд игроков, которые являются противниками друг друга. Каждый из игроков обладает танком, на котором можно всласть покататься по городу - себя показать и на людей посмотреть. И конечно же, попытаться нанести какой-то ущерб вражеским базам, не забывая при этом защищать свою собственную. Существует в игре и своеобразный ресурс, охота за которым просто необходима, чтобы привести в исполнение все свои коварные планы. В городе достаточно много специальных станций, свободных и уже захваченных противником, на которых можно заправиться топливом. Естественно, основной сыр-бор разгорается из-за них, потому что никому не хочется встать в один прекрасный момент на какой-нибудь улице и через несколько секунд быть уничтоженным противником, который, конечно же, не упустит столь прекрасной возможности.

Перед тем, как начать игру, вам предоставляется на выбор множество танков, которые различаются между собой разными характеристиками. В основном здесь все по стандартному: большой и мощный, значит медленный и неповоротливый, медленный и маневренный, значит беззащитный и плохо вооруженный. Помимо различных лазеров, пушек, снарядов и защитных полей существуют хитрые и универсальные предметы, которые должны входить в набор каждого начинающего диверсанта. Особенно оригинально, в частности из-за графического воплощения, туманное силовое поле, а также множество вариантов ускорения двигателей.





Как ни странно, но для успешного окончания войны требуются сплоченные действия сразу всех членов команды. От успешно выполненного маневра может зависеть весь исход сражения. На более сложных уровнях стратегия команды должна улучшаться и кроме того увеличиваться, так что при известных обстоятельствах можно оказаться свидетелем очередной битвы при Прохоровке. **Tanarus**, кстати, — чуть ли не единственная on-line'овая игра, которая требует участия всех членов команды по определенной системе. Особенно ярко проявить свою и без того яркую индивидуальность, увы, не удастся. Играя в подобные игры, почему-то почти не обращаешь внимание на то, что каждый из противников — это живой человек. А вот в **Tanarus** это замечаешь сразу. Наверное, все-таки AI далеко даже до симуляции поведения человека в игре.





Графически **Tanarus**, надо сказать, простоват. Но зато поддерживаются различные 3D-акселераторы. Кроме того, игра очень-очень долго загружается, что даже для России необычно, а подобные претензии предъявляют и американские пользователи. Хорошо еще, что в игре нет особенной несправедливости с новичками, опытным игрокам не дается возможности легко и быстро (с радостными криками «Зеленый!!!») расправляться с ними. Система обучения также весьма доступна, вполне функциональна и занимает немного времени.

Играть вообще-то приемлемо на скорости соединения не меньше, чем 28.8, что по нашим временам может быть доступно даже для многих российских игроков. К тому же заметного притормаживания уже на такой скорости доступа вы не заметите.

Tanarus — вещь достаточно приятная, только кажется почему-то, что не последняя в своем жанре. Игра, конечно, довольно простоватая, но зато качественная и с технической точки зрения, и с точки зрения игрового процесса. Какие-то едва заметные нововведения сочетаются с уже давно отработанными принципами создания on-line'овой игры. В общем и целом **Tanarus** прекрасно подойдет для тех, кто ценит в игре прежде всего качество, а не новаторство.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН




darklight
CONFLICT
NEED FOR SPEED II
Game Land
Dungeon Keeper
PlayStation
Sony PlayStation
FIFA 97
FLEET DEFENDER
безумный
выбор
Monster
DIAMOND
FIFA
PlayStation

10-SIX

PC

... игра может оказаться весьма популярной у нас в России, так как 10-six не будет требовать особо хорошей и надежной связи ...

Платформа: Internet PC
Жанр: стратегия реальном времени
Издатель: SegaSoft
Разработчик: **Post Linear**
Дата выхода: май 1998
Интернет: **www.segasoft.com**

Загадочное название **10-six** расшифровывается как 1.000.000, десятка в шестой степени. Ни в жизнь не догадаетесь, что под этим числом подразумевается. **10-six** будет онлайновой игрушкой, рассчитанной на... миллион пользователей. Впору на шифрованное название игры ответить другой арифметической операцией, 8-0, да простят меня незнакомые с интернетовскими кодами читатели.

Согласитесь, планы у SegaSoft наполеоновские. Впрочем, игрушка тоже весьма необычная и примечательная. Внешне это реально трехмерный Command&Conquer с возможностью небольших 3D-стрелялньых миссий. Представляете себе C&C с миллионом игроков? Вот именно такой штукой по идее должна стать **10-six**.

Сюжетная подоплека такова: в Солнечную систему влетел какой-то загадочный богатый на ресурсы планетоид (что это такое, не знаю). Несколько земных корпораций тут же рванули на него с целью извлечь все, что удастся, потому что находиться в пределах досягаемости сей планетоид будет ограниченное время, после чего улетит обратно в далекий космос. Поверхность планетоида разделена на — правильно — миллион участков, на каждом из которых отстроена база и ведется добыча какого-то полезного ископаемого. Корпорации находятся между собой не в самых дружеских отношениях, поэтому участки должны обладать небольшим парком танков и прочих военных приспособлений.

Каждый участок богат каким-то одним ресурсом, что делает абсолютно необходимым активное общение и торговые отношения между соседями. Помимо торговли ресурсами, в **10-six** будет существовать возможность передавать друг другу здания и юниты. И те, и другие будут сделаны по новой технологии LEDO, то есть с точки зрения игры они являются некими независимыми объектами, живущими своими жизнями.

Но главная и самая примечательная фишка игры заключается в том, что она будет находиться в движении постоянно, днем и ночью, семь дней в неделю. Отсутствие игрока вовсе не будет означать прекращения деятельности его колонии или невозможности для соседей ее захватить. Подобная ситуация заставит игроков выходить в сеть как минимум ежедневно с тем, чтобы проконтролировать ситуацию и отдать новые приказы, и кроме того, потребует весьма хороших союзных отношений между разными игроками, чтобы в случае чего нашелся кто-то, кто бы защитил базу от злых интервентов.





Во что все это выльется реально, сказать трудно. Скорее всего, у **10-six** будет немало проблем. Дело в том, что эта самая постоянная игра, при всей своей новизне и интересности, требует наличия в он-лайне постоянно хотя бы одного из членов альянса. Соответственно, чтобы как следует играть в **10-six**, необходимо, чтобы действующих колоний было если не миллион, то хотя бы тысяч двадцать. Соответственно, и покупать игру тоже лучше тогда, когда это количество игроков наберется. А как оно наберется, если все будут ждать? Кроме того, необходима гарантия того, что все двадцать тысяч будут играть партию до конца, что им не надоест в середине и их не отрубят от халявного Интернета. Где такая гарантия? Согласитесь, если вдруг ваш союзник отключится, у вас появятся всякие проблемы (даже если вы вовремя захватите его базу). Соответственно, надо думать, что скоро SegaSoft займется продумыванием всевозможных ботов под **10-six**, как призванных заменить реальных игроков на планетоиде во время их отсутствия в он-лайне, так и просто для создания толпы.

В любом случае, эксперимент заслуживает пристального внимания и, кстати, может оказаться весьма популярен у нас в России, так как игра в **10-six** не будет требовать особо хорошей и надежной связи: упал — не беда, законнектился снова и продолжай строчить приказы.

СИ



Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

VIGILANCE

PC

Активный

В общем, налицо очередной «Quake-killer».

Платформа: PC
Жанр: **3D action**
Издатель: SegaSoft
Разработчик: **Post Linear**
Дата выхода: весна 1998
Интернет:
www.segasoft.com

выход SegaSoft на компьютерно-игровой рынок не мог, конечно, обойтись без 3D-экшна от первого лица с поддержкой игры по сети. Не выпускать свой собственный «Quake-killer» стало в среде разработчиков дурным тоном. И вот очередная попытка забодать классику всякими разными техническими и сюжетными изворотами: **Vigilance**.

Надо отдать сегасофтовцам должное: они на славу постарались напихать в свое творение всевозможных примечательных новшеств. Усовершенствованным движком сейчас мало кого можно удивить, но вот в сюжетно-содержательную часть внесена масса весьма примечательных и интересных вещей. Сюжет таков. Недалекое будущее сопровождается традиционным разгулом преступности и коррупции (интересно, хоть кто-нибудь когда-нибудь сделает игру, не пророчащую человечеству всевозможных армагеддонов?). Вы - член антитеррористической организации, призванной, как нетрудно догадаться, бороться с террористами. Над завязкой, судя по всему, авторы не особо напрягались: организация эта создана опальным сотрудником Национального Агентства по Безопасности, которого это самое Агентство в течение последних миссий пыталось убить. Почему Александр Блейр (прадед Командира Крыла?) спасся, а равно каков статус его организации, остается непонятным. Ясно лишь то, что в течение тридцати миссий вам предстоит стрелять в плохих дядек, попутно, конечно, выясняя разные темные подробности про коррумпированные правительственные организации.



Из приятных графических изысков можно отметить красивые необычные цветовые палитры.



Организация состоит из восьми агентов разной национальности и происхождения (включая опальную кагэбэшницу с чисто русским именем Николь Давинова — хорошо хоть не Матрешка Балалайкина), по разным причинам попавших в список неугодных в своих странах. Примечательно же то, что помимо национальности у восьми героев также значительно несхожи характеры, навыки и специальности. Та же русская девушка Николь - большой специалист по компьютерным системам, мощный мужик Блуто не имеет равных по разрушениям, китаянка, сбежавшая в 1997 году из Гонг-Конга, специализируется на тонких безжалостных убийствах, а сам Александр Блейр — спец по маскировке. Плюс к этому у каждого персонажа обнаруживается свой собственный характер, зачастую не позволяющий ему продуктивно работать в команде с другим оперативником (странно, однако, что этот самый Блейр не мог набрать в свою контору переваривающих друг друга людей). Прежде чем отправиться на очередную миссию, вам надо собрать хорошую и нужную команду, причем так, чтобы, с одной стороны, в ней присутствовали все необходимые умения, а с другой, коллеги не перестреляли друг друга по причине крайнего антагонизма.



Еще одна интересная штука — объекты, сделанные по технологии LEDO. Всякие разные предметы, типа оружия и специальных устройств, полезных в бою, будут существовать в ограниченном количестве и жить собственной жизнью. Особенно важно это будет в многопользовательской игре в сети — там все эти штуки вам придется выменивать, выкупать или, на худой конец, выкрадывать у законных владельцев, причем операции купли-продажи можно осуществлять как в режиме реального времени, так и по e-mail. В однопользовательской игре предметы будут часто находиться у некоторых мирных и не очень NPC.

Все будет базироваться на крутом новом движке (вы слышали где-нибудь про некрутой новый движок?) AnyWorld от компании AnyChannel, близкой родственницы Sun Microsystems. Графика, судя по демо-версии, обещает быть действительно на высоте, хотя надо бы посмотреть на прочие уровни и состояние дел в многопользовательской игре. Из приятных графических изысков можно отметить красивые и необычные цветовые палитры и действительно стеклянное стекло.

В общем, налицо очередной «Quake-killer». Вопрос только в том, захочет ли народ слезать с привычного Квака и переходить на незнакомые усложненные платформы.

СИ





Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

PBEM

Странно,

Если попробовать сформулировать все сухим энциклопедическим языком, то получится нечто вроде: «игры по электронной почте (PBeM, Play By e-Mail) ...

Вот сижу я, тупо уставившись в белеющий монитор, и не могу придумать, с чего бы начать эту большущую статью. С одной стороны, у меня есть много чего сказать по поводу **PBeM**, а с другой, я не знаю, какую бы такую завлекушечку изобразить в первом абзаце, чтобы вам было интересно читать дальше. Вот, например, есть идея поздравить читателя с тем, что игровой журнал наконец решился уделить немало бумажного пространства такому примечательному явлению виртуальной действительности, как игры по электронной почте. А можно начать с того, что **PBeM** — это наиболее на данный момент сильное и реалистичное воплощение давней идеи виртуальной реальности (извините за тафтологию). Можно блеснуть эрудицией и поразить читателя рассказом о диком американском западе, где якобы все зародилось... Ну и наконец, можно ошарашить вас заявлением, что все нынешние стратегические игры с красивым SVGA-шным интерфейсом — полное фуфло и отстой, а вот e-mail'овые игрушки с длинными, исключительно текстовыми «репами» — это самый что ни на есть рулез, причем форева.

Ну вот вроде как вступление есть. Сразу оговорюсь: я не намерен убеждать вас в том, что сказано в его последнем предложении (насчет отстоя): **PBeM** игры — явление весьма специфическое и рассчитанное на любителя, а современные стратегии весьма неплохи и увлекательны, и лично я всегда не прочь просидеть за ними десяток-другой часов. Я не собираюсь призывать вас бросать все дела и бежать записываться в очередную партию на Саргоне. Однако не могу не сказать также, что почтовая Galaxy — единственная компьютерная игра, с которой я имел дело практически ежедневно (за исключением времени отпусков) на протяжении последних двух с лишним лет.

Если попробовать сформулировать все сухим энциклопедическим языком, то получится нечто вроде: «игры по электронной почте (**PBeM**, Play By e-Mail) —это вариант сетевых компьютерных игр (как правило, походовых), где для передачи игровой информации (в том числе результатов ходов) между участниками используется электронная почта. Наиболее распространенным вариантом **PBeM** является «централизованный» — когда имеется некоторый компьютер-сервер, который осуществляет производство ходов и рассылает игрокам файлы с его результатами (отчеты); игроки же, в свою очередь, присылают серверу специально составленные письма (приказы), регулирующие поведение управляемых ими сторон (команд, рас, фракций и т.д.)». Представьте себе какую-нибудь походовую стратегию, «Цивилизацию», например, или «Мастера Ориона», в которую бы играло несколько человек со всего мира, ходы в которой происходили бы раз в день (или неделю), но были достаточно содержательны, чтобы вся игра укладывалась ходов в шестьдесят — и вы получите примерную модель стандартной **PBeM-игры**.



PBeM является естественным продолжением и развитием **PBM**, игр по простой, бумажной почте, которые существуют с незапамятных времен — наверняка идея играть по почте, например, в шахматы возникла сразу после того, как появилась достаточно быстрая почта. Официально считается, что более сложные почтовые игры (включающие более двух игроков) появились где-то в начале 60-х годов, когда безумную популярность во всем мире приобрела настольная бумажно-фишечная стратегическая игра Diplomacy от небезызвестной фирмы Avalon Hill. В нее, кстати, играют толпы народу, уже по e-mail, и поныне, однако ее специфика заключается в следующем: чтобы принять участие в игре, надо купить толстую такую книжку с правилами и картами, а лучше и весь набор с фишками, и сделать это можно только за бугром, так что, похоже, россияне пока к дипломатам не присоединились, хотя Россия как одна из сторон в Diplomacy представлена. К концу 60-х в почтовую Diplomacy игралось достаточно много народу по всему миру, что привело к неизбежному появлению фирм, специализировавшихся на коммерческих **PBM** — выливается это обычно в столько-то денег за ход.

Появление и популяризация Интернета, естественно, привели к постепенной трансформации **PBM** в **PBeM**. Начали появляться и соответственные специфические компьютерные штуки, а именно серверы. Если раньше, в той же Diplomacy, человек, руливший партией (Game Master) двигал в соответствии с полученными письмами реальные пластмассовые или железные фишки на реальной физически ощутимой картонной карте, после чего писал письма участникам, где рассказывал о результатах (а иногда еще фотографировал поле и рассылал фотографии), то теперь, разумеется, появилась идея этот процесс упростить и вогнать в компьютер. Это, во-первых, значительно ускорило процесс игры, ходы стали делаться не раз в два месяца, а чаще, а во-вторых, привело к появлению у разных хитрых людей сугубо компьютерных мыслей и, как следствие, к появлению сугубо компьютерных почтовых игр, которые в бумажном варианте существовать просто не могут — о которых, в основном, сегодня и речь.

Сейчас последует попытка классификации **PBeM**. Во-первых, почтовые игрушки делятся на стратегические и ролевые (вернее, самое первое деление — это платные и бесплатные, но сегодня речь будет идти в основном о бесплатных или условно-платных играх). Наиболее распространенный вариант ролевых **PBeM** — это обычная AD&D, играемая не в московской квартире за чашкой чая, а по почте. То есть ГеймМастер рассылает участникам текстики с описанием ситуации (типа «шел ты по лесу, а навстречу — злобный большой Фангорн»), игроки присылают текстики со своими вариантами реакции на нее (типа «а я достал меч и отрубил Фангорну голову»), ГМ решает, что из этого должно получиться (отрубить голову удалось, но Фангорн превратился в безголового Андеда, причем еще более злобного), и рассылает участникам следующий текстик, основанный на произошедших событиях. Существует масса аналогичных почтовых RPG, основанных на «Стар Треке», Толкиене, разных прочих фэнтэзи-книжках и на собственной фантазии ГМов. О них сегодня разговора не будет, потому что это — одна из тем отдельного разговора про некомпьютерный ролеплеинг.

Итак, стратегические **PBeM**. Сюда я включаю все: от шахмат до «Варлордов» — любую игру, которая делится на ходы, играется по почте и заставляет в некоторой степени стратегически мыслить. Тут начинаются свои деления. Главным и основополагающим является деление на open-ended и close-ended. В первом случае у игры просто нет конца — партия идет и идет, пока не надоест ГеймМастеру, победить в ней нельзя, в нее постоянно вливаются новые игроки, и каждый из них волен преследовать абсолютно любую цель в пределах правил игры: заработать кучу денег, убить всех соседей, исследовать всю карту или восемь раз тюкнуть Мечом Авраала Подземного Синюшника по голове прямо в его логове — лишь бы игра позволяла. Некоторые **PBeM**-экстремисты утверждают, что игры «с открытым

Дмитрий РЕЗНИКОВ aka ЗВЕЗДНЫЙ ПАНК ТИМУР

концом» являются единственно правильными **PBeM**'ами. Close-ended игры, соответственно, имеют в правилах четкое определение конца партии и способа в ней победить: набрать 2/3 населения, вообще всех убить, дожить с самым большим денежным запасом до такого-то хода или найти какую-нибудь Тайную Фишку. По понятным причинам игры «с концом» значительно более распространены у нас.

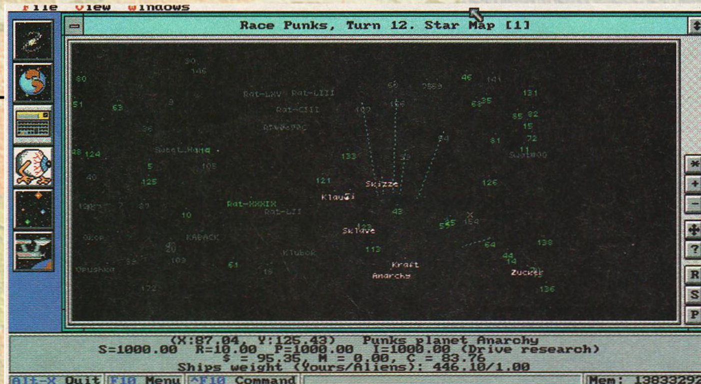
Внутри обоих направлений существуют свои более мелкие жанровые деления. Наиболее известны военно-экономические стратегии, где надо зарабатывать деньги, добывать ресурсы, учить науки, строить военную технику и долбать ею врагов. Сюда же относятся и стоящие малость особняком фэнтэзийные стратегии типа Adventurer Kings, где надо вдобавок еще искать всякие фетиши, как в HM&M. Неотделимы от этого типа и военные стратегии а-ля Warlords и Dimplomacy, потому что и там, как ни крути, надо заботиться о финансах и/или ресурсах. Отдельный жанр — сугубо экономические игры, где надо покупать акции и строить финансовые империи, так и не прижившиеся у нас (хотя кто-то пытался их запустить года полтора назад). Также следует упомянуть абстрактные игры типа шахмат, например, карточную Singularity или странную Food Chain, далекие от военно-экономической действительности, но увлекательные. Наконец, существует огромное количество спортивных менеджеров. Ну и особая статья — обычные коммерческие игрушки, имеющие возможность игры по e-mail, например, Capitalism Plus, Warlords и Panzer General, но о них — в свое время (то есть через несколько страниц).

Засим позволю себе оставить теоретические измышления до заключительной части этого обзора («Послесловия») и перейти к рассказу о самих игрушках. Чтобы не возникало вопросов по терминологии: сервер — бездушная машина, обрабатывающая почту от игроков; ГМ или ГеймМастер — человек, за этой машиной следящий и способный ответить на ряд вопросов; отчет, репорт или просто реп — письмо от сервера с результатами хода; приказ — письмо серверу с инструкциями на текущий ход; клиент — графическая, как правило, программа, значительно облегчающая процесс просмотра отчетов и составление приказов.

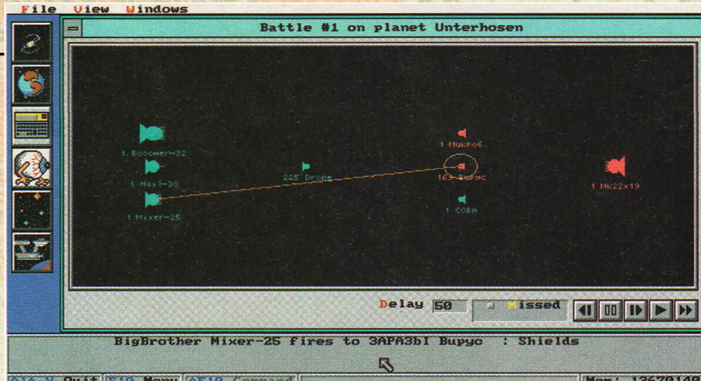
Galaxy

Galaxy — самая распространенная и популярной PBeM-игрушкой на территории бывшего СССР, что во многом является заслугой Самого Главного Большого Начальника Первого Московского Самого Эдакого В Мире Сервера Антона Круглова aka Galaxy Mind'a, сделавшего переработанную версию Galaxy PLUS, о которой подробнее — на другой стороне разворота. В мире **Galaxy** тоже весьма и весьма популярна, хотя и уступает первенство все той же Diplomacy и Stars! (о которой будет идти речь позже), но отчасти причиной этому является небольшое количество и некоторая элитарность серверов, на которых она крутится (по причине их малого количества набор в новые партии осуществляется зачастую среди знакомых и друзей, но это только у них).

Автором **Galaxy** является PBeM-гуру и живая легенда Рассел Уоллес (Russell Wallace), ирландский программист, создавший помимо **Galaxy** также Atlantis (самую популярную open-ended игру) и Judgement Day. Galaxy — звездно-космическая завоевательная стратегия, основанная на простой экономической модели, довольно сложной, дающей свободу действия модели военной и решающей очень многое дипломатии.



По идее, клиент Гуртяка работает разрешении 800x600, но вытащить скриншот удается только из 640x350



Так выглядит битва в «Гуртяке»

Классическая **Galaxy** выглядит следующим образом. Имеется некоторая квадратная карта (для простоты третье измерение отсутствует) определенного размера, измеряемого в световых годах, на которой есть некоторое количество планет (все остальное, звезды к примеру, не имеет значения и игнорируется). Планеты эти характеризуются разным размером — от бесполезных астероидов до гигантов, доходящих в калибре до 2500... эээ... скажем так, условных единиц и наличием ресурсов, выражающихся нецелым числом от 0 до 25. Ресурсы сии весьма важны при производстве различных штук. На эту карту выселяются игроки в количестве от 15 до 40, каждый из которых является предводителем собственной расы. Они получают по полностью населенной и развитой планете размером 1000 и с ресурсами в 10 (Homeworld или просто ХВ), которые находятся на некотором удалении друг от друга, не меньше минимального (20 с.л.). После этого радостного события начинается, собственно, игра, в ходе которой игроки обживают окружающие планеты, воюют с обнаруженными соседями, заключают мирные договоры, вероломно их нарушают и всячески безобразничают до того момента, когда один из них наконец набирает больше половины всего живого населения в партии (варианты конца игры варьируются: может быть и 2/3, а может и тотальное уничтожение всех врагов под корень). Обычно конец наступает в районе 70-90-го хода, по стандартным правилам.

Специфической особенностью **Galaxy** является возможность строить произвольные корабли — то есть вы сами задаете, сколько чего будет в него поставлено. Этого «чего» может быть, в принципе, четыре: движки, пушки (для которых важно их количество и сила), щиты и трюм. Так, корабль, характеризующийся наличием единицы движков и отсутствием всего остального, называется дроном — он летает с максимальной скоростью и используется для разведки и как «прикрышка» (специфика битв в **Galaxy** делает весьма полезным защитным средством толпы мелких невооруженных кораблей, так как по ним палят вражьи пушки, выбирающие цель по случайному принципу). А корабль без движков, но с щитом и сотней пушек по два является «орбитальным перфоратором» и применяется для защиты планет и отстрела этой самой «прикрышки». Для того, чтобы при одинаковой массе (которая определяется размером, ресурсами и развитостью планеты, где корабль строится, и количеством ходов, на постройку затраченных) техника получалась более мощной, дальнолетной и сильнострельной, надо учить науки — движки, пушки, щиты и грузоперевозки. Тот же дрон при технологии движков в 2 будет летать в два раза быстрее своего непродвинутого коллеги с технологией в 1. Технологии бывают дробные и не имеют ограничений на совершенство.

Практически главнейшим элементом **Galaxy** является дипломатия, существующая в форме свободной переписки между лидерами рас. Никаких ограничений (типа механического запрещения воевать, если подписан мирный договор) тут нет, так что дипломатия в этой игре процветает во всей своей красе — с дружными альянсами, злобными коварствами, изменами и мелкими пакостями; политика, одним словом. Победить, не ведя переписки и не плетя интриг, практически невозможно.

В экс-СССР существует один сервер, где постоянно проводятся партии по самой старой из существующих версии **Galaxy** 2.92 (Аладон в Донецке); некий наш соотечественник содержит сервер в Израиле, где крутится более современная версия; в мире также распространены версии Blind **Galaxy** (отличительная особенность — скрытость карты в начале партии и отсутствие информации о других игроках, пока вы с ними не повстречаетесь кораблями),

Galaxy 2.92, 3.52, Blind

Сложность: средняя

Клиент (желателен): DOS (2.92), Windows 3.1/95/NT, UNIX, MacOS (Blind)

URLs:

http://www.jacobean.demon.co.uk/galaxy/start.html

2.92: http://pbem.donetsk.ua/pbem/galaxy.html

3.52: http://users.luckynet.co.il/~galaxy/

Blind: http://www.cs.utk.edu/~bampton/blind.html

Адреса серверов:

2.92: galaxy@pbem.donetsk.ua (FIDO: 2:465/79.1)

3.52: galaxy@luckynet.co.il

ГМы:

2.92: Константин Волошин <gm@pbem.donetsk.ua> (FIDO: 2:465/79)

3.52: gamemaster@luckynet.co.il

Blind: Howard Bampton <bampton@cs.utk.edu>

Клиенты:

DOS: ftp://ftp.spsl.nsc.ru/pub/pbem/galaxy+/stuff/gv/

Windows: http://dspace.dial.pipex.com/t.hughes/

UNIX: http://www.jacobean.demon.co.uk/files.html

Все клиенты: ftp://ftp.luckynet.co.il/pub/games/galaxy/

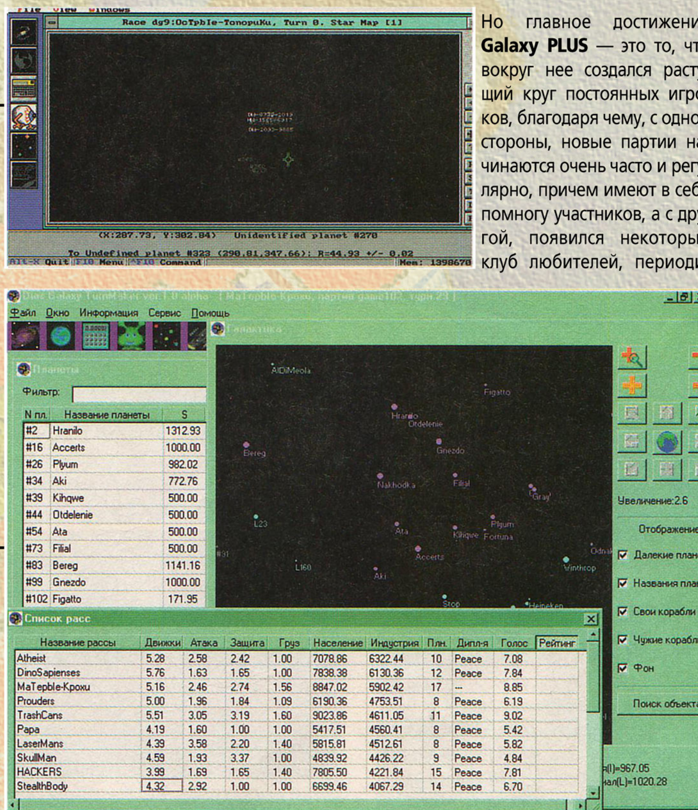
Дмитрий РЕЗНИКОВ aka ЗВЕЗДНЫЙ ПАНК ТИМУР

Galaxy NG, отчасти, Galaxy G, находящаяся в постоянной разработке, отличающаяся большим количеством специфических особенностей, экспериментов и багов (пока ни одна из начатых партий не протянула больше пятнадцати ходов). Ведутся также работы над кучей прочих версий (G400, Explorer, NextGeneration и так далее). Основной клиент, используемый для классической **Galaxy** — Galaxy TV, хотя для версии 2.92 лучше подходит «Гуртяк» (см. следующий текст). Все исходники и exe-шники **Galaxy-серверов** лежат в свободном доступе на многоразличных ftp.

За подробностями о том, как попасть в международный galaxy waiting list, пишите письмо на **galaxy@discreet.co.uk** с сабжектом help.

Galaxy PLUS

Некоторое количество лет назад Galaxy завелась и в Совке, сперва на уровне BBS, затем в FIDO. Нынешние ветераны иногда еще вспоминают такие замшелые штуки, как «Зелакс», первый зеленоградский сервер Galaxy. «Зелакс», впрочем, накрылся, но один из его постоянных клиентов, Антон Круглов, загорелся идеей Galaxy возродить и вывести на просторы Интернета, в связи с чем взял исходники игры и переписал их, внеся ряд значительных изменений в правила.



Первый ход в слепой трехпланетной партии — видна лишь ближайшая округа

Альфа-версия нового клиента для Galaxy PLUS, многое недоделано, но выглядит приятно и радует русскоязычностью

В результате получилась игра, лишь отдаленно напоминающая свою прародительницу. Карта из простого квадрата превратилась в тор (то есть у нее не стало границ), появилось понятие «бомбинга» (если раньше планета опустошалась просто при наличии на ее орбите враждебно настроенной пушки, то теперь опустошение происходит постепенно, в зависимости от силы и количества пушек), изменилось большинство формул (например, теперь для появления колонистов не надо использовать промышленность), появилась возможность побеждать альянсами (раньше она существовала на недокументированном уровне), игра стала значительно динамичнее и, вообще говоря, увлекательнее. Сервер **Galaxy PLUS** обрабатывает и дипломатическую почту, что позволяет создавать игровой имидж и не выдавать свой истинный адрес никому из коллег по партии.

Но главное достижение **Galaxy PLUS** — это то, что вокруг нее создался растущий круг постоянных игроков, благодаря чему, с одной стороны, новые партии начинаются очень часто и регулярно, причем имеют в себе помногу участников, а с другой, появился некоторый клуб любителей, периодически собирающийся то в Москве, то в Новосибирске с целью совместно выпить и обсудить галактические дела. Не пугайтесь, кстати, если в каком кабаке или в электричке увидите толпу разношерстных людей, горячо обсуждающих, кто кого где убил, вынес или коварно подставил. Это не бандиты, это галаксиане (скорее всего).

В **Galaxy PLUS** имеется несколько региональных галактических центров, или «мафий» — новосибирская, московская, питерская и литовская. «Мафия» — это достаточно большое количество знакомых друг с другом галаксиан, зачастую портящих игру своими не имеющими отношения к событиям в партии отношениями (ну, например, записываются в одну игру муж и жена, так вряд ли они друг с другом воевать потом будут, даже если по игре это выглядит очень логично). К чести мафии московской, она весьма недружная и потому редко проявляет склонность к неигровым поступкам, чего не скажешь, например, о новосибиряках и литовцах. Еще один «негативный элемент», вызванный популярностью Galaxy в экс-СССР, — это «зомбирование», когда человек записывается в партию за несколько рас. Зомбей, впрочем, выявляют и кровожадно убивают довольно быстро.

В конце прошлого года у московского сервера, до того безраздельно царившего в экс-СССР, начались проблемы, и он временно прикрылся, что привело к мощному расцвету сервера питерского (которым рулит Майкл Завилейский, или Зав, также переписавший **Galaxy PLUS**), характерного большой склонностью к экспериментаторству и запуску очень разных партий с нововведениями. Там возможны партии, подобные Blind Galaxy, с ограниченной видимостью; с буксировкой кораблей; с терраформингом планет; с разным количеством ХВ на старте и с массой прочих странных штук. Кроме того, питерский сервер вовсю кричит о том, что он — «ХАЛЯВА», в отличие от Москвы. Сейчас, впрочем, Москва восстановилась где-то у «Демоса» и отныне также является совершенно бесплатным сервером.

На **Galaxy PLUS** в основном ориентирован весьма качественный графический клиент от небезызвестного Дмитрия Гуртяка (автора досовского русификатора rk.com), позволяющий быстро и качественно делать ходы (правда, при серьезной игре в конце партии зачастую приходится просиживать часов по пять за обдумыванием ситуации и просчетом разных возможностей). В последнее время, правда, Дмитрий увлекся другой игрушкой, и потому его клиент давно не обновлялся, из-за чего все усовершенствования на питерском сервере делаются в основном «под Гуртяка», то есть чтобы оставалась совместимость.

Опять же в последнее время среди галаксиан поползли разговоры о создании принципиально новой космической PBeM, даже появилось нечто под названием Universe Masters, но пока дальше разговоров и альфа-версий не идет. Привычка, знаете ли, да и уж больно хороша эта Галакси...

Galaxy PLUS
Close-ended космическая стратегия
Сложность: средняя
Клиент (желателен): DOS
URL:
http://www.games.ru
http://www.sargona.ru
Адреса серверов:
Msk: galaxy@pbem.msk.su
Spb: galaxy@pbem.spb.ru
ГМы:
Msk: Galaxy Mind, gm@pbem.msk.su
Spb: Зав Галактиками, gm@sargona.ru
Клиент:
ftp://ftp.spsl.nsc.ru/pub/pbem/galaxy+/stuff/gv/

Adventurer Kings

Adventurer Kings переносит нас в раннее магическое средневековье. Знатоки могут найти много общего с King's Bounty или Heroes of Might and Magic. Правда, в отличие от этих игр, карта делится не на квадраты, а на шестиугольники. Она, как правило, замкнута по горизонтали, так что вполне можно совершить кругосветное путешествие. Сверху и снизу находятся полярные шапки, где всегда холодно и куда ходить не дают по определению.

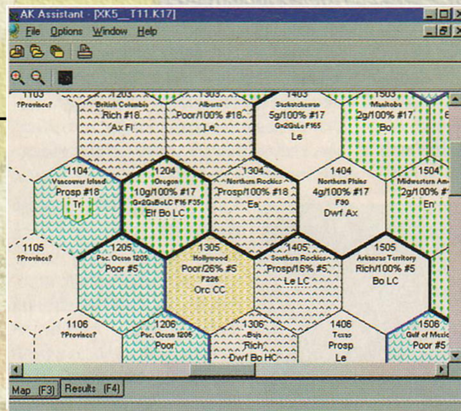
Каждая клетка местности обладает своим набором характеристик, как то: тип местности, местное население, количество налога, собираемого с этой клетки. Всего типов не так много, но их вполне хватает, чтобы большего не хотелось. Имеются моря и океаны, леса, джунгли, равнины, пустыни и горы.

Игрок управляет несколькими персонажами (в начале игры их три — 1 король и два героя), которые могут относиться к одной их следующих рас: люди, эльфы, гномы, орки. Кроме них, еще можно встретить драконов, орлов, русалок и китов, но героев из них сделать не удается. Каждый герой, включая короля, имеет 15 характеристик, в их числе военные и магические искусства, разведка, воровство, скрытность и мудрость. На каждое такое умение есть уровень владения им и максимальный уровень умения (способность). Кроме того, каждый герой относится к какой-либо расе, а также имеет некий темперамент (от берсерка до труса) и такую штуку, как alignment. Каждый, кто хоть раз играл в ролевую игру, поймет о чем идет речь, а для остальных попробую адекватно перевести. Это что-то типа характера или ориентации героя. «Оно» изменяется от божественного через доброго, нейтрального, злого вплоть до потустороннего (в смысле по плохую сторону стороннего).

Дмитрий РЕЗНИКОВ aka ЗВЕЗДНЫЙ ПАНК ТИМУР

Всего «их» существует семь.

В отличие от всех остальных, мною виденных, PBEM-игр, здесь каждый персонаж за 1 ход делает не 1 действие, а пять. Игровой ход, который на самом деле год, делится на пять времен года, которые называются фазами. В каждой фазе герой может совершать достаточно разнообразный набор действий. Например, он может обследовать местность, где находится, и отыскивать в ней пещеры с сокровищами или гроты с монстрами. Герой может перемещаться по карте, может обнаружить и нанять другого героя или подраться с героем другого игрока. Можно нанимать армии и завоевывать соседние земли. Можно улучшать собственные способности, а также учить менее одаренных коллег. Изучая мудрость, герой может также с некоторой вероятностью совершить открытие, которое если не перевернет его жизнь, как прокладки Always, то по крайней мере принесет пользу. Короче, варианты поведения героев достаточно разнообразны.



Новый клиент от Д. Гуртяка пока альфа-тестируется, но уже, в отличие от «ВинСаги», правильно отображает острова

Сергей Банников aka Дядька Орионер
Close-ended фэнтэзи-стратегия
http://www.sargona.ru
ГМ: gm@sargona-1.spb.ru
Клиент (необходим): DOS, Windows

На карте имеются всевозможные замки, руины и прочие обьекты, в которых могут селиться как разумные, так и не очень разумные существа. Иногда с ними можно даже поговорить. Иногда они могут предложить выполнить какое-либо задание за определенное вознаграждение. Их всегда можно убить, правда, для схватки с титаном или химерой надо серьезно подготовиться.

В игре пять типов магии, заклинания могут быть как боевыми, так и ритуальными. Ритуальное заклинание занимает целую фазу и может иметь всякие интересные последствия. Например, можно приказать морю расступиться, чтобы сухопутная армия могла пройти по дну. Или же призвать чуму на голову соседей. Или возродить павших бойцов в виде армии скелетов. Убитый герой также может быть воскрешен, если повезет.

Формально цель игры состоит в том, чтобы набрать 2/3 голосов игроков. Каждый игрок имеет голосов столько, сколько денег он собирает с подвластных ему территорий за ход. Но этим не кончается подсчет итогов. Каждый король получает дополнительные очки за некоторые магические предметы, которым он владеет и за имперские должности, которые он может занимать. Всего существует 10 основных должностей, таких как Император, Канцлер, Маршал и так далее. Обладание ими дается за успехи в соответствующих областях, например, Великим Магом становится герой, совершивший больше всего успешных заклинаний белой магии и т.д.

Отчет о каждом ходе представляет собой два файла. Один файл — текстовый, где на литературном английском (или русском, когда выйдет русская версия) языке описываются приключения героев за ход. Второй представляет собой данные для программы-клиента, которая обязательна для того, чтобы играть. Существует DOS-версия клиента (зовут ее SAGA), но все, как правило, пользуются ее Windows-версией (соответственно WinSaga). Недавно Д. Гуртяк засел за написание альтернативного клиента, который он назвал AKA (Adventurer Kings Assistant). В отличие от стандартной WinSage, AKA корректно отображает на карте острова.

Несмотря на то, что игра является платной (участие в партии стоит сумму порядка $10), лично я не мог отказать себе в удовольствии сыграть несколько раз, и с уверенностью заявляю, что ощущения от такой игры не сравнимы ни с какой однопользовательской игрой в принципе.

Simple

Close-ended фэнтэзи-стратегия
Клиент (желателен): DOS (2 шт)
Где взять клиента: http://www.geocities.com/Area51/4644/Engmain.html
Адреса ГМов: Дмитрий Резников <dr@pop.transit.ru>, Michal Kaczmarek <mk@kki.net.pl>

Идея примитивна, программа тоже написана на Бейсике немцем по имени Михаэль Стибане. Имеется карта 25x25, каждый квадрат — определенного типа область (поле, лес, густой лес, холм, гора, гора с зототом или алмазами, вода, город, огород). На карту выселяется восемь игроков, которые по оной бродят и бьют друг другу морды. Игроки заселяются изначально в города, задача — выиграть, набрав 1000 очков, а очки даются за самые разные заслуги, в первую очередь за опытных юнитов и за захваченные города.

Юниты различны. Игроки могут контролировать таких товарищей, как стражи, фермеры, мужики с саблями, охотники, гномы, эльфы, лошади с наездниками, маги, и мощные мужики типа «герой». Кроме означенных, по карте перемещаются также различные звери (тигр, медведь, слон и дикий вепрь (он же хряк); там же обитают супернатуральные твари типа гигант, дракон, единорог и оборотень (aka волкодлак). Не управляемые игроком юниты управляются сервером, хотя супернатуралов можно пытаться подкупить (при этом специфика в том, что остается неизвестным, удалось это сделать или кто-то заплатил больше, так как деньги он берет в любом случае). Все юниты имеют слабости и сильности — любимые и нелюбимые типы местности, врагов, а также специальные штучки, связанные с типом оружия и щита.



Собственно, эти самые юниты бродят по карте; натыкаясь друг на друга, принимаются биться до полной победы, при этом зарабатываются деньги, повышается уровень и захватываются местности (которые приносят доход) и города. Надо сказать, что сама игра, на первый взгляд, дико примитивна и почти лишена какой-либо стратегии, так как каждая команда в приказах выполняется поочередно (то есть сперва первые команды из всех приказов, потом вторые и т.д.), а потому где-то к тридцатой команде уже не остается уверенности в том, что она достигнет того, ради чего пишется. Однако по мере игры начинаешь выяснять массу стратегических нюансов, в результате чего все становится намного сложнее. Как нетрудно понять, игра сделана под сильным впечатлением от Warlords, и в ней тоже огромное значение играет случай. Что, прямо скажем, прятно. Играют восемь человек, длится все это дело, как правило, не дольше 10 ходов. Карты во всех партиях пока одинаковые. Отчет на всех один, никаких тайн и загадок — все видно.

Имеется два графических клиента, один мой, красивый, но глючный, а другой — авторский, некрасивый, но тоже глючный. Сама игра также не лишена багов, что, впрочем, придает ей шарм случайности. Ввиду отстутствия автора сейчас поддерживают в **Simple** жизнь два человека — я и поляк Михал Казмарек, у которых можно попробовать записаться в новую партию.

Atlantis

Графичкский клиент к Lorenai, как и сама игра, еще тестируется

http://pbem.donetsk.ua/pbem/atlantis.html.
http://atrey.karlin.mff.cuni.cz/lorenai/
open-ended фэнтэзи стратегия
Клиент (не очень нужен): пока нет (будет для Lorenai)
Адреса ГМ
Atlantis 1.2: Константин Волошин <gm@pbem.donetsk.ua> (FIDO: 2:465/79)
Lorenai: Jiri Klouda <jk@atrey.karlin.mff.cuni.cz>



Atlantis, одно из творений Рассела Уоллеса, пользуется неизменной популярностью повсеместно в мире. В пределах бывшего СССР версия 1.2 сорежится на донецком PBeM-сервере «Аладон», однако не исключено, что в скором времени набор новых игроков туда прекратится по причине чрезмерной загруженности. Впрочем, при желании найти сервер где-нибудь еще несложно (хотя посредняя версия **Atlantis 3.0** разрабатывалась как коммерческая фирмой Merry Prankster).

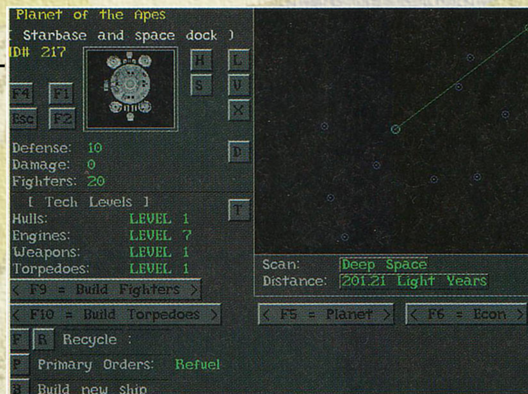
Атлантида, куча островов, появляющихся по мере прихода новых игроков, все игроки занимаются геройскими делами, обработкой земель, сбором налогов и магией. Кто хочет, воюет, кто не хочет — убивает милитаристов, а остальные, по желанию, учат магию и помогают новичкам, благо это разрешено — передают им свои знания, заклинания и опытных юнитов. Вписаться в компанию опытных ветеранов нетрудно, так как большинство из них настроено дружелюбно, и, кроме того, новые игроки обычно появляются очень далеко от старых, погрязших в междоусобных войнах. Среди российских атлантистов тоже ходят разговоры о создании принципиально новой игры, но пока они остаются разговорами. Зато в мире существует несколько усовершенствованных «Атлантисов», наиболее интересный и достойный — в Чехии, называется Lorenai.

В целом все напоминает эдакий добрый почтовый MUD, если вы знаете, что это такое, и имеет массу поклонников по всему миру. Стоит попробовать, но не стесняйтесь уходить, если быстро надоест.

Дмитрий РЕЗНИКОВ aka ЗВЕЗДНЫЙ ПАНК ТИМУР

VGA Planets

Любопытно, что эта игра является самой известной из всех PBEM игр, хотя по сути не самая популярная. В «**VGA Planets**» 11 рас с заранее установленными различными характеристиками борятся за контроль над отдельно взятым сектором галактики. Игроки не только воюют между собой, они также следят за экономикой и политикой на каждой из контролируемых ими планет, где в шахтах добывают различные минералы, на заводах строят корабли, а народ чутко следит за происходящим вокруг, готовый в любой момент взбунтоваться. При довольно большом количестве планет в секторе (обычно за 1000) становится ясно, что «**VGA Planets**» — игра для сильных духом и продвинутых стратегов, но не для дипломатов: в некоторых партиях ГМы заранее оговаривают разные санкции по отношению к тем, кто попытается общаться с другими игроками вне игровой почты (ходящей раз в ход).



Старый DOS'овский клиент



Новый клиент WinPlan поражает многооконностью

www.vgaplanets.com
Тип: close-ended космическая стратегия
Клиент (обязателен): DOS, Windows 95

Каждая из 11 рас имеет свои особенности — у одних более быстрые корабли, у других сильнее пушки, третьи меньше подвержены народным восстаниям, и тому подобное. По мере продвижения в науках каждая раса получает возможность строить дополнительные типы кораблей (опять же, набор этих типов у каждой расы свой). Отправляя заявку на участие в новой партии, игрок указывает одну, две или три расы, за которые он бы хотел играть по мере убывания желания. Некоторые ГМы позволяют изменять названия рас; иногда даже изменяются характеристики, так как бывалые ВГА-Планетчики знают, какие из рас самые слабые.

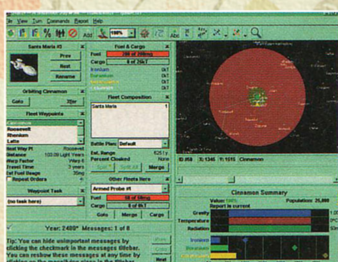
Для игры необходима специальная программа-клиент. И клиент, и «хост» — программа-сервер — являются shareware, однако шареварный клиент не позволяет изучать технологии на полную катушку — он останавливается на 6 из 9 возможных. Эту проблему можно обойти либо зарегистрировав клиента, либо воспользовавшись одним из «альтернативных» клиентов, этого ограничения не имеющих. Наконец, программу можно просто сломать, однако делать это придется при появлении каждой новой версии. Хост никаких подобных особенностей не имеет.

Изначально «**VGA-Planets**» создавалась для игры на BBS, однако в равной мере используется и в сети. Значительно больше распространена в Фидо, нежели в Интернете. Имеется даже специальная фидообразная сеть под названием PlanetsNet, созданная исключительно для ВГА-Планетчиков. Чтобы попасть в новую партию, надо следить за конференциями (особенно **alt.games.vga-planets**) и за объявлениями на **www.vgaplanets.com**.

Stars!

http://www.webmap.com/stars!

«**Звезды**» — одна из самых популярных PBeM-игр в мире. По своей сути игра является космической стратегией, в которой необходимо заселять планеты, возить туда-сюда необходимые для развития колоний ресурсы и материалы, вести звездные войны, уничтожать чужие расы и изучать науки. Все это отдаленно напоминает «Master of Orion», однако, в отличие от него, игра значительно проще и ходы в ней значительно насыщеннее (что естественно для почтовых игр). Кстати, в «**Stars!**» можно играть и в одиночку, получается неплохая стратегия, имеющая ряд наград разных журналов. В игре есть все, что нужно для полноценной «одноместной» игры: сюжет, моделирование своей расы, сложная экономика, наука и милитаристика и достаточно продвинутый AI. В почтовой игре может участвовать 16 игроков, людей или AI — не важно. Из особо приятных

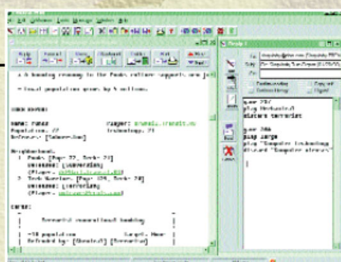


штучек следует отметить очень подробный и понятный тьюториал, позволяющей игре обходиться без длинных нудных текстовых правил. Для каждой партии ГМ устанавливает свое условие победы (либо лидерство по истечении определенного количества ходов, либо занятие более чем 2/3 планет, либо истребление всех других игроков), от этого зависит и продолжительность партии — от 40 до 100 ходов, а также ее регистрированную или нерегистрированную сущность: постоянно начинаются партии для халявщиков. Игры ведутся не только по почте, но и на каналах IRC — последние полностью укладываются в несколько часов.

Для игры необходимо обзавестись программой (клиентом ее назвать трудно, так как при желании она может выпонять и роль сервера). Она продается в коробках, но есть и в сети и имеет статус Shareware, что дает возможность играть, ничего никому не платя (хотя при регистрации программы перед игроками открывается масса новых возможностей). Ныне права на игру куплены фирмой Epic, которая продает ее коробочный вариант на CD, с дополнительным невразумительным фликом; однако shareware-версия по-прежнему доступна.

Абстракты

Коммерческий PBeM-сервер Shadow Island активно поддерживает целый ряд бесплатных проектов, в том числе самый полный список всех PBeM-игр Грега Ландалла, а также две почтовых и одну Web-овую (в которую надо играть с Web-страницы) игрушки. Про почтовые игры, живущие на сервере Shadow Island, речь ниже.



Работа над ходом в «Сингулярити» — в левом окне отчет, в правом — приказ

www.pbm.com
Тип: close-ended абстрактная игра
Клиент: не нужен
Адрес сервера: singularity@pbm.com

Замечательная, очень простая игра, про которую знающие люди говорят, что она куда лучше тех коммерческих игр, что она призвана рекламировать. Автор сего творения — Скотт Тернер (Scott R. Turner).

Singularity

В правилах игры имеется длинный художественный текст про то, как ученый на одной планете написал трактат об условиях для достижения «сингулярии» — эдакого технологического экстаза, в состоянии которого раса погружается в нирвану и полный вечный кайф. Трактат этот ученый продал, затем кто-то его еще раз его продал, затем из-за него разгорелся ряд войн и кровавых бойнь, но в итоге все узнали его содержание. И принялись учить науки, чтобы этой «сингулярии» достичь, одновременно не забывая мешать то же самое делать соседям.

Каждый игрок имеет на руках пять карт. С помощью одних он может либо увеличивать население своей расы, либо поднимать ее технологический уровень, либо строить планетарные защиты от диверсий разных типов; другие карты дают возможность уничтожать население соседей, если у них нет надлежащей защиты, портить им научную жизнь, понижая уровень и, соответсвенно, отдаляя «сингулярию», и разрушать их планетарные защиты; наконец, существует ряд малочисленных специфических карт. Сингулярия наступает, когда раса достигает уровня науки в 25, такая раса считается победителем. В разных партиях можно играть одну или две карты за ход, в некоторых можно также в течение хода сбрасывать ненужную карту, не играя ею.

Не без гордости отмечу, что ваш покорный слуга был первым представителем доменов .su и .ru, победившем в этой игре, и имя мое (вернее, мой электронный ад-

Дмитрий РЕЗНИКОВ aka ЗВЕЗДНЫЙ ПАНК ТИМУР

Список лучших в отчете Food Chain. Указываются номера пород расплодившихся за сотню тварей

www.pbm.com

Тип: open-ended абстрактная игра

Клиент: не нужен

Адреса сервера: fchain@pbm.com, fchain-6@pbm.com, fchain-n@pbm.com, fchain-e@pbm.com

рес) вовеки вписано в анналы Доски Почета «Сингулярити». В последнее время наших соотечественников в Singularity заметно прибавилось, и побеждают они просто постоянно, хотя есть у меня сомнения в честности этих побед (один из них признался мне, что записывается в партию сразу с трех-четырех адресов). Говорят, что так же поступают всякие прочие игроки, и клин клином вышибают. Лично я пока ничего такого ни от кого, кроме как от представителей .ru, не замечал, а потому скажу: нехорошо это, товарищи. Играть надо честно.

Новые партии начинаются в тот момент, когда набирается десять и более заявок. В среднем в неделю начинается по две-три партии. Продолжительность игры — около 50 ходов, ходы совершаются пять раз в неделю, по будням.

Food Chain

Очень простая и своеобразная игра того же сервера. Суть ее в том, что игроки закидывают в некие «джунгли» своих экспериментальных «животных» и потом смотрят, что с ними там происходит. Каждое животное проектируется с помощью определения ряда цифровых показателей (таких как рот, уши, глаза, ноги, хвост, мозги), которые влияют на способность этого животного охотиться (если это хищник), избегать хищников и побеждать в схватках. В «джунгли» помещается 50 особей новых зверюшек, после чего они принимаются жить. Если проект был удачным, число особей с каждым ходом начинает расти, и, когда оно достигает 100, появляется возможность провести «мутацию» — немного поменять часть показателей. Отчасти это напоминает программистскую забаву C Robots, только здесь все гораздо проще технически.

Грамотные игроки умудряются развести в лесу по 30-40 своих типов зверей, в сумме за 10 тысяч особей. Сделать это не так просто — первые десять-пятнадцать «пород» новых игроков бывают съедены довольно быстро.

На сервере постоянно ведутся четыре партии игры — одна стандартная (ход в сутки), одна для новичков (тоже ход в сутки), один блиц (ход раз в шесть часов) и одна экспериментальная, где авторы пробуют свои творческие замыслы. По умолчанию игрокам приходят отчеты каждые три хода, однако периодичность можно менять.

Игры сервера EMG

Global Diplomacy, Age of Discoveries, World at War, Imperium

http://www.islandnet.com/~dgreenin/emg.htm

Тип: close-ended военные стратегии

Клиенты: Windows (желательно разрешение 1024x768)

Адрес ГМа: Doug Greening <doug@dgreenin.hlth.gov.bc.ca>

Ниже пойдет речь о четырех играх, содержащихся на одном из самых стабильных и интересных некоммерческих PBeM-серверов мира. Автором игр и ГеймМастером является Дуг Грининг (Doug Greening), судя по всему, весьма обеспеченный канадский человек, склонный к филантропии. Он, кстати, не единственный в своем роде, кроме него такие вот программисты-филантропы в мире есть еще (например, автор бесконечной PBeM игры Far Horisons), но сервер, содержащийся Дугом, поражает своей стабильностью. Видимо, человек действительно увлечен. Похвально, однако. Чтобы поучаствовать в одной из игр EMG, необходимо достаточно внимательно ознакомиться с ее правилами и ответить на несколько вопросов по ним — так отсеиваются случайные игроки.

Global Dimplomacy

«**Global Diplomacy**» — это, по сути, один из вариантов «Dimplomacy», переделанный достаточно для того, чтобы его можно было считать самостоятельной игрой, и для которого не нужно ничего покупать - достаточно иметь компьютер, блокнот и карандаш.

В игре принимают участие 11 игроков, каждый из которых управляет одной из мировых держав конца XIX века: Австро-Венгрией, Китаем, Англией, Францией, Германией, Италией, Японией, Оттоманской Империей, Россией, Испанией/Португалией и Соединенными Штатами. Каждая из держав принимается создавать свою армию и налаживать дипломатические отношения с соседями с целью ведения завоевательных войн в дальнейшем. Карта мира делится на пять региональных карт, каждая из которых разделена на секторы (что сглаживает разницу в территориях — например, размер сектора на карте России куда больше, чем на карте Японии). Игроки передвигают свои войска из сектора в сектор, воюя с другими державами и захватывая чужие земли. Войска бывают морскими и сухопутными и делятся по силе на два вида, из которых более сильный побеждает в неравном бою. В одном секторе карты может находиться только один военный объект. Внешняя простота игры на деле исчезает за массой стратегических приемов (вроде объявления альянса и отдачи войскам приказа о «поддержке» армии в определенном секторе), а также за спецификой карты той или иной территории.

Отправляя заявку на участие в партии, каждый игрок указывает, сколько, по его мнению, должна продолжаться игра в ходах (от 10 до 40) и на сколько процентов надо державе увеличить свои владения для победы (от 300 до 500). В результате из всех пожеланий вычисляется среднее, никому из игроков не известное, условие победы — либо игра окончится по истечении определенного количества ходов (не больше 40), либо по достижении одной из держав должных военных успехов.

Новые партии **Global Diplomacy** начинаются довольно часто, обычно имеют по 1 ходу в неделю, однако изредка случаются и более быстрые партии. Надо отметить, что **Global Diplomacy** является одной из самых популярных PBeM игр на данный момент. Осенью прошлого года сервер отмечал запуск сотой партии, и количество заявок постоянно растет.

В **Global Diplomacy** играют в основном люди, знакомые с обычной Diplomacy, да и тактика там специфическая — по большому счету, чем опытней игрок, тем у него больше шансов победить, если он знает карту наизусть. Кстати, отчасти для усложнения жизни ветеранов, отчасти для разнообразия в январе была введена вторая версия GD, с немного измененной картой и правилами.

Age of Discovery

Фактически это — вариант Global Diplomacy, отличающийся тем, что события здесь происходят на некоей фантастической карте, которая генерируется перед каждой партией и в начале игры никому из участников неизвестно, что она собой представляет. Размер карты зависит от количества участников (от 9 до 20). Здесь также немного изменены условия победы. К сожалению, несмотря на все это, в **Age of Discovery** игрокам даются стандартные имена, и возможности именовать свои державы на собственный вкус нет.

Странно, что в **Age of Discovery** не очень охотно записывается народ — лично мне всегда больше по душе неизвестные, сгенерированные по случайному принципу карты, нежели известные заранее. Раньше это было объяснимо, так как отсутствовал графический клиент, без которого приходилось каждый раз самостоятельно рисовать карту на бумаге (в то время как в **Global Dimplomacy** можно просто распечатать имеющуюся стандартную карту и потом двигать по ней фишки или прикноплевать значки). Чем же это объясняется теперь — сказать трудно. Впрочем, партии стартуют достаточно регулярно, как минимум раз в месяц.

World at War

Эта игра представляет собой чудовищно усложненный вариант Global Diplomacy, с авиацией, типами земной поверхности, экономикой, штабами войск, парашютистами, агентами и массой прочих штук. Предполагается, что на некоторой планете развязана мировая война, в которую так или иначе оказались втянуты все населяющие ее народы — и игрок берет на себя командование одним из них.

Собственно ведение боевых действий, несмотря на название, уходит на второй план после экономического планирования. В зависимости от типа территории, которой владеет игрок, он может добывать на ней разное количество доходов и сырья. Из сырья строятся авиабазы, крепости, укрепления, штабы и порты, а также военные единицы. Качество военных

Дмитрий **РЕЗНИКОВ aka ЗВЕЗДНЫЙ ПАНК ТИМУР**

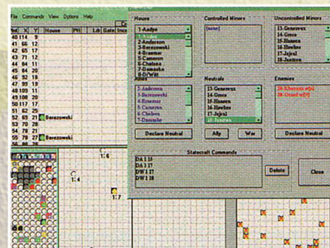
единиц определяется как количеством затраченных на них денег и сырья, так и наличием в том месте, где они строятся, различных усовершенствований (например, самолеты лучше получаются там, где есть авиабаза). Кроме того, на качестве юнитов сказывается технический уровень строившей их державы, а на дальности их движения — наличие топлива, производимого из добываемого сырья. При этом для каждого сектора карты существуют собственные склады сырья, топлива и денег, которые можно перевозить туда-сюда. Битвы между юнитами решаются обычно с помощью сложных формул с участием генератора случайных чисел, а также массы факторов вроде технологического уровня держав, типа территории, где битва случается, опытности каждого юнита, наличия в этом секторе штаба одной из сторон, авиационной поддержки и т.д.

Самолеты могут бомбить наземные сооружения, деньги позволяют финансировать партизанов на вражеских землях, с помощью авиации можно кроме парашютистов сбрасывать ресурсы и топливо, собственный народ может взбунтоваться (особенно, если его профинансирует сосед), с другими державами можно мириться и даже заключать перманентный стратегический альянс, что имеет свои преимущества, но, с другой стороны, заставляет державу делиться с союзником частью своих «победных очков». Разумеется, ходы в этой игре случаются не чаще раза в неделю, и новые партии начинаются нечасто: таких задвинутых стратегов надо поискать. По причине недостатка задвинутых стратегов возникло некоторое ответвление Worlds at War под названием Worlds at War: Head to Head, что является той же самой игрой, но рассчитанной на двоих. Правда, попасть в партию на двоих непросто — сперва надо как минимум дожить до конца в нормальной версии игры, так как у человека, содержащего сервер, просто нет времени делать больше двадцати ходов (во всех играх) в неделю.

Imperium

Самая, пожалуй, интересная, и в то же время очень сложная игра из представленных на сервере EMG (правила у нее, во всяком случае, самые «толстые»). Повествует она о далеком будущем человечества, когда земляне благополучно заселили всю галактику и назвали получившееся образование Империумом. Однако Империум начинает разваливаться, а руководящие в отдельных секторах Дома все больше набирают могущества, и в результате начинаются междоусобные войны на предмет выяснения, кто же из этих самых Домов станет новым правителем всей галактики.

Игра представляет собой очень крутую



мешанину из сложной дипломатии, военной стратегии, экономики и разведения шпионов; помимо этого она является одной из немногих PBeM-игр, где помимо живых игроков присутствуют компьютерные. В Империуме кроме Главных Домов есть также Второстепенные, которые в своей политике стремятся либо выйти на уровень Главных, либо с одним из них слиться. Именно они и контролируются компьютером-сервером. Задача играющего — шпионскими действиями и строительством мощной армии и экономики привлечь на свою сторону максимальное количество этих самых Второстепенных Домов.

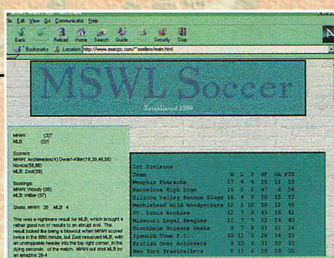
Условия победы и конца игры в Империуме соответствуют всем прочим играм от EMG: в заявке указывается, сколько ходов и до скольких очков будет длиться партия, и за основу берется среднее между всеми заявками.

Спортивные PBeM

На домашней страничке MSWL Soccer можно ознакомиться с текущим положением дел во всех лигах

United-Electro Football League (UEFL) http://www.primenet.net/~billones/UEFL.html billones@primenet.com
MSWL Soccer asellers@execpc.com http://www.execpc.com/~asellers/main.html
G.O.A.L. Soccer http://www.gibnet.gi/~garcruz/goal.htm garcruz@gibnet.gi
The Experimental Electronic Football League (EEFL) http://www.eefl.org:1919/ prune@teleport.com
Filipe Soccer http://www.ip.pt/~ip200618/index.html flip_ro@ip.pt
Simulations Online Hockey League http://www.interlog.com/~gardiner/sportsim/league.html gardiner@interlog.com
Wammer's Extreme Wrestling Federation http://members.tripod.com/~Wammer/index.html Wammer14@Aol.com
Formula 1 pick 6 winalski@zko.dec.com http://www.motorsport.com/Pick6/

Почтовые спортивные стратегии — это большая отдельная песня. Отдельная потому, что в них в основном играют люди, увлеченные не PBeM, а спортом; как пра-



вило, встретить среди футбольных, хоккейных и всяких прочих менеджеров старых знакомых по галактическим или каким-то иным войнам нельзя. Тем не менее народу, играющего, к примеру, в футбол по e-mail (звучит, однако!) очень много, серверов, крутящих подобные игрушки, тоже, и тем не менее на большинстве из них имеются огромных размеров очереди желающих поучаствовать. Играть, конечно, можно не только в футбол: существуют симуляторы даже крикета и Формулы-1, не говоря уж о хоккее, баскетболе, боксе и прочих популярных игрищах.

Суть подобных PBeM свидится к деятельности менеджера, владельца и директора, а равно и главного тренера какой-либо команды. Игрок занимается сбором хорошей команды, зарабатывает деньги и покупает на них новых игроков, тренирует старых, и все с одной целью: победить в сезоне. Сезон обычно длится столько же, сколько и в жизни — один год, а соответственно, попасть в новую игру бывает можно только раз в году (обычно осенью, если удалось найти новый сервер, на котором нет длинющей очереди). Как и в настоящем спорте, в PBeM'ных чемпионатах слабейшие вылетают, давая дорогу новым менеджерам — обычно вылетает три-четыре команды, соответственно, ждать своей очереди людям в waiting-list'е приходится очень долго.

Думается, что наши читатели больше всего интересуются футболом. Так вот, его в Интернете есть предостаточно, правда, это сопровождается большими проблемами с попаданием в игру. Существует три основные серверные программы, которыми пользуется большинство футбольных симуляторов — это MSWL, UEFL и EEFL. Подробнее о них — чуть ниже, а сейчас — о примерной сути игры. В начале партии вы присылаете ГеймМастеру список игроков своей команды (которые обычно характеризуются возрастом, опытом, умением и специализацией, причем сбор команды осуществляется по эдакому RPG-шному сценарию распределения очков), после чего перед каждым очередным туром составляется lineup, командная разнарядка, кто где играет, когда и при каких условиях меняется, какова тактика игры на партию и что происходит при изменении счета; между партиями есть возможность покупать выставленных на аукцион и продавать своих игроков.

United-Electro Football League (UEFL)

Старейшая футбольная игра, появившаяся на свет осенью 1988 года. Имеет довольно простые, хотя и гибкие, правила. Многими считается лучшей PBeM'ной спортивной игрой. Ежегодно начинается новый сезон (осенью), когда набирается дюжина новых команд в одну из трех лиг (Центральную, Периферийную и, так сказать, Молодежную). Содержится очередь.

MSWL Soccer

Одна из самых примитивных реализаций компьютерно-почтового футбола. Находится в постоянной разработке. Так, этой осенью была введена возможность задания двойного условия (вроде «если счет такой-то и прошло столько-то минут»), однако остается еще много места для нововведений. Главный плюс этой игры в том, что серверное программное обеспечение находится в свободном доступе на WWW, что позволяет всем желающим начинать собственные лиги, что кое-кто и делает. Например:

G.O.A.L. Soccer

G.O.A.L. расшифровывается как что-то типа «первая лига на Гибралтаре». В данный момент играет шесть команд, в апреле сезон заканчивается и начинается новый набор, планируется сделать две лиги по восемь команд. На Гибралтаре играет четверо наших соотечественников, так что советую обратить внимание, тем более что есть шанс быстро попасть в партию.

The Experimental Electronic Football League (EEFL)

Жутко сложная и подробная футбольная симуляция, являющаяся переработанной версией UEFL. Правила огромной длины и понимаются с трудом, однако если вы - чрезвычайно задвинутый футбольный фанат, эта игра для вас. Начала партии придется подождать годик-другой, ходы раз в 11 дней.

Filipe Soccer

Простая оригинальная симуляция с португальскими корнями. Начало сезона — в январе. Очередь составляет полтора десятка имен, в том числе «Динамо Киев».

Simulations Online Hockey League

Одна из немногих хоккейных игр. На момент написания статьи было две свободные позиции в находящемся в разгаре сезоне.

Дмитрий **РЕЗНИКОВ aka ЗВЕЗДНЫЙ ПАНК ТИМУР**

http://www.pbm.com/~lindahl/pbm_list/free_sports.html

По этому адресу можно найти практически полный список почтовых спортивных бесплатных игр.

Wammer's Extreme Wrestling Federation

Борьба — один из популярных видов почтового спорта. Задаются разные характеристики борца (размер, настроение, цвет кожи, модель поведения, финальный удар и кое-что еще), после чего начинаются бои, происходящие в любое время по желанию игроков. Желающие побороться за кубок должны следовать расписанию официальных игр, что не мешает им устраивать дружеские встречи. Немного напоминает абстрактную игру Food Chain. Представленный сервер — один из многих.

Formula 1 pick 6

Весьма необычная «игра», основанная на реальной «Формуле». Все сводится к примитивному угадыванию, кто победит в ближайшей гонке (надо перечислять первые шесть мест). Угадавшие правильно навеки поселяются на Доске Почета.

Почтовые Лорды и Генералы

В некоторых обычных, традиционных, одноместных компьютерных стратегиях существует возможность игры по e-mail. Как правило, эта возможность сопровождается специфической чертой таких вот не ориентированных на почту как главную игровую среду игрушек: в них отсутствует понятие сервера и, как следствие, практически нет ГеймМастера. Обычно это означает, что игроки просто шлют друг другу по кругу результаты своих ходов. Это возможно в традиционных стратегиях, где ходы делаются всегда по очереди (в настоящих PBeM'ах вроде Galaxy или Stars! ход происходит для всех одновременно), но приводит к необходимому наличию у игроков немерянной честности. О паре игрушек, позволяющих играть по почте, я сейчас расскажу.



Статистика загрузок в Warlords. Судя по ней, юниты у Keeper'а и Warlord'а движимы Святым Духом, а города сами сдаются, видя такие дела

Warlords III

Warlords III

http://members.aol.com/firstclown/war3/war3email.htm

http://www.chat.ru/~fionika/rwl/rwl.html

В «Варлордов» всегда можно было играть по почте и по сети; они вообще характерны тем, что серьезной стратегией становятся только в многопользовательском режиме по причине удивительной убогости AI. Однако из-за ряда специфических особенностей играть в «Варлордов» по почте не очень, как бы это сказать, захватывающе.

Вспомните, как вы обычно побеждаете в «одноместном» **Warlords**? Правильно, сохранился, вдарил по городу, если не повезло — восстановился и снова вдарил по городу. В этой игре очень большую роль играет генератор случайных чисел (рандом) — именно он решает, дадут вам в начале очередного хода лишнего героя или группу товарищей с дубинами или нет, сколько денег обнаружится в очередных руинах, а также и каков будет исход той или иной битвы. Соответственно, несколько раз загрузив очередной ход, вы можете добиться наиболее удачного расположения вещей в своей стороне: и героя сильного заиметь, и в руинах на славу покопаться, и врагов раздолбать под корень в два раза более слабыми армиями. А так как сервер отсутствует, каждый игрок волен загружать очередной ход ровно столько раз, сколько ему позволит это делать совесть.

Правда, в меню e-mail'овой игры присутствует примечательный пунктик «количество загрузок», который, по идее, должен говорить, насколько честно играют коллеги по партии и сколько раз они загружали свои ходы, однако на деле счетчик этот малость глючит и к тому же показывает только ваши загрузки и загрузки игрока, ходившего перед вами. У всех остальных в статистике стоят нули. Но кроме этого, количество загрузок вообще-то не показательно: во-первых, **Warlords** немного глючит и часто отправляет юниты вовсе не туда, куда им было сказано идти, а во-вторых, часто ход приезжает ночью, когда вы совсем не склонны думать над ним, а посмотреть-то хочется, что там коллеги учудили. Вот вам и две загрузки.

Впрочем, жульничать могут все, что превращает знакомую до боли игру в нечто новое и необычное: начиная играть в **Warlords** по e-mail, забудьте обо всем, что умели в ней до того, так как стратегия тут совершенно другая.

В **Warlords** по почте играет довольно много народу в мире, а недавно начались регулярные партии и у нас — объявления о новых партиях публикуются в конференции relcom.games.pbem со значком [RWL] в сабже, и, кстати, ничто не мешает вам начать собственную игру.

Panzer General II

Тоже довольно популярная среди e-mail'щиков стратегия. По почте играть можно вдвоем. Здесь значительно меньшую роль играет рандом, хотя небольшая проверка честности коллег присутствует.

«Генералу» очень не хватает картогенератора, который бы позволял играть на случайной карте, что сильно разнообразило бы игры. С другой стороны, у вас всегда есть возможность потренироваться в off-line с компьютером, так как по почте играются те же миссии, что и в обычной игре. Обнаруженные глюки (возможность покупать некоторые танки за $0) в первой версии привели к запрещению ее среди PBeM-щиков, так что, чтобы принять участие в игре, необходимо установить заплатку, имеющуюся на www-сервере фирмы SSI. Впрочем, жулики все равно находятся: отсутствие централизованного сервера способствует нечестной игре.

Кстати, учтите, что из-за несовместимости вам не удастся поиграть по почте, если вы пользуетесь пиратскими «русифицированными» или «порипанными» игрушками.



На восьмой загрузке получаем «приятную неожиданность»

Дмитрий РЕЗНИКОВ aka ЗВЕЗДНЫЙ ПАНК ТИМУР

Игры по электронной почте интересуют людей, которые в стратегических играх в первую очередь ценят стратегию, а в ролевых — ролеплеинг, для которых графика является приятной, но все же мелочью. Помимо того, что играть с живым соперником всегда интереснее, чем с предсказуемым AI ...

Послесловие

«К чему это все?» — спросит кто-нибудь из читателей. А другой добавит: сейчас, во времена 3D-ускорителей, вторых Quak'ов в он-лайне и масштабных стратегий исключительно в реальном времени, кого может заинтересовать какая-то игра по почте с убогой графикой, а то и вообще без оной?

Во-первых, игры по электронной почте интересуют людей, которые в стратегических играх в первую очередь ценят стратегию, а в ролевых — ролеплеинг, для которых графика является приятной, но все же мелочью. Помимо того, что играть с живым соперником всегда интереснее, чем с предсказуемым AI, в большинстве стратегических PBeM существует такая глубокая и реалистичная дипломатическая система, которая ни одной «обычной» стратегии и не снилась. Собственно, дипломатия здесь полностью соответствует своему эквиваленту в реальной жизни: захотел нарушить договор — нарушил, а в ответ друзья пострадавшего либо отомстят, либо побоятся это сделать (это например). При игре в Galaxy главным является активное поддержание связи с округой, дабы у нее не рождалось желания вас убить — из-за ваших планет, из боязни или «чтобы было» — неважно. Кстати, в свое время в сети существовала крайне простая и примечательная игра «Остракизм» — сводилась она к тому, что участники партии голосовали друг за друга и игрок или игроки, набравшие больше всего голосов — выбывали, и так пока не останется один или два человека. Примитивно — да! Но главное — дипломатия.

Во-вторых, не секрет, что пока что он-лайновые игры в Интернете остаются для большинства наших игрунов лишь мечтой. Причины две — техническая и финансовая. Просидеть пяток часов безвылазно, например, на Quake-сервере можно либо имея бесплатный доступ, хороший модем и современную АТС, либо играясь с работы, где имеется «выделенка». Со стратегиями дело обстоит еще хуже, так как они в основном крутятся на платных игровых серверах. И пока не поменяется оборудование на всех АТС бывшего СССР и не появится достаточно большое количество надежных провайдеров, берущих деньги по принятому в цивилизованном мире принципу (пара десятков долларов в месяц без ограничения доступа), ситуация не изменится. Что же остается людям, халявой и «выделенкой» обделенным? Вечно резаться с компьютером?

Нет. Можно играть по почте. Скачать «реп» и послать пяток писем и приказ можно и на скорости 2400, причем платить провайдеру придется не больше 5-15 (в зависимости от интенсивности игры) долларов в месяц. Суть игры от этого хуже не станет: думаю, истинные ценители жанра стратегий согласятся со мной, что походовый режим игры в значительно большей степени позволяет проявить свои полководческо-начальнические способности. Согласитесь также, что игра с пятью десятками людей в разных концах страны — это нечто весьма необычное и интересное (кстати, сотая, юбилейная партия московского сервера Galaxy собрала более трех сотен (!) участников).

Наконец, PBeM — это нечто вроде сетевого клуба по интересам. За два года обитания в этом мире лично я заполучил огромное количество хороших друзей и знакомых во всех концах бывшего Союза, и теперь позволяю себе иногда поездки в гости в неведанные доселе географические точки планеты. Впрочем, агитировать вас все бросать и записываться в очередную партию Galaxy или АК я не собираюсь. Лучше постараюсь обрисовать мое видение будущего жанра на ближайшие годы.

Не побоюсь показаться странным, сказав, что в ближайшем будущем игры, в которые можно будет играть по e-mail, станут весьма популярными. Это будут не чистые походовые стратегии, как сейчас, а скорее всего, некие гибриды. Яркий пример нового зарождающегося жанра — ожидаемая 10six от «Сеги». Это будут real-time стратегии, рассчитанные на многие месяцы игры, движение времени в которых будет очень неспешным, а игроки смогут руководить своими армиями и странами как в он-лайне, так и отдавая им приказы по почте. Естественно, это будут коммерческие игрушки, что приведет к наличию в них очень красивых интерфейсов и графических заставок и, соответственно, к популярности. Лично я не без удовольствия поиграл бы в Galaxy, где ходы совершались бы каждые пять минут, но составляли не год игрового времени, как сейчас, а, например, один день; а отчеты бы приходили по мере надобности.

Наверняка Warlords и Panzer General — не последние игры, которые содержат возможность игры по почте. В свое время, еще когда она находилась в стадии разработки и планировалась как походовая, должна была поддерживать PbeM и стратегия Pax Imperia. Сейчас уже как-то неактуально делать игры без поддержки многопользовательской игры — вон даже квесты стали он-лайновыми (Zork Grand Inquisitor), а самый простой и удобный способ игры с живым соперником в походовую стратегию — e-mail.

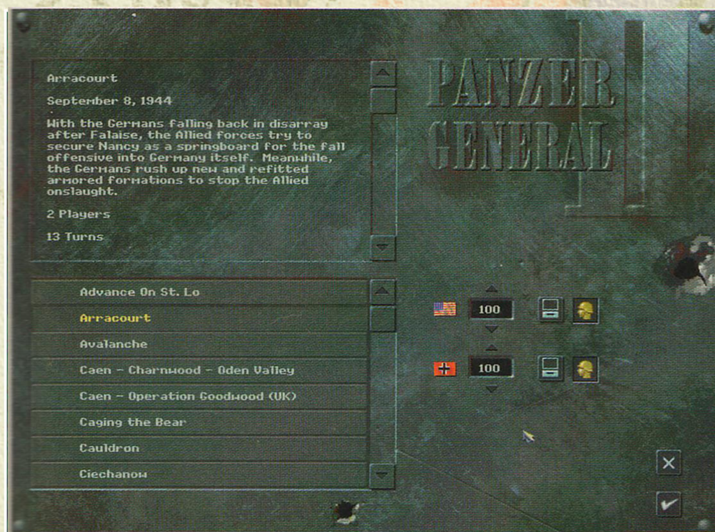
На этой оптимистичной ноте я буду заканчивать свой обзор. Скажу сразу, на абсолютную полноту он не претендует, например, я не стал ничего писать про игру Judgement Day, крутящуюся на сервере «Аладон» — ну не играл никогда, не знаю ничего. Почтовых игр вообще-то на свете великое множество. И напоследок я приведу несколько полезных адресов, по которым можно получить всю необходимую информацию, если эта тема вас заинтересовала.

http://www.pbm.com/~lindahl/pbm.html
Самое главное место, посвященное PBeM. Тут есть как англоязычный FAQ (ЧАВО — Частые Вопросы и Ответы), так и самый полный список всех известных PBeM игр мира (не считая то, что есть в экс-СССР). Здесь же — две ссылки на FTP-серверы, полные разными полезными программками.

news://relcom.games.pbem
«Релкомовская» конференция, посвященная играм по электронной почте. Тут публикуются объявления всех отечественных серверов и просто лиц, желающих сыграть, например, в Warlords. Обращаю внимание игрунов: PBeM в названии ничего общего со словом «проблемы» не имеет, посему, пожалуйста, не шлите в эту конференцию вопросов типа «как пройти восьмой уровень Дума».

news://rec.games.pbm
Общемировая конференция аналогичной направленности. В основном тут обсуждаются вопросы платных и ролевых игр, но иногда появляются объявления о партиях Galaxy и Simple.

СИ





Дмитрий **РЕЗНИКОВ aka ЗВЕЗДНЫЙ ПАНК ТИМУР**

ЧИКАГО, 1932: ДОН КАПОНЕ

PC

Собирают причитающиеся вам деньги несколько десятков курьеров, постоянно снующих между подчиненными бизнесами и вашей базой...

Добро пожаловать в Чикаго 30-х годов — столицу гангстеров Северной Америки! Разыскиваемый властями Нью-Йорка за двойное убийство начинающий гангстер Альфонсо Капоне перебирается сюда, чтобы продолжить криминальную карьеру под руководством Джонни «Папы» Торрио, своего старого приятеля и одного из молодых главарей Чикаго.

В распоряжении Торрио — всего одна гостиница и несколько баров, однако вскоре между преступными семьями города начинается настоящая война, вызванная принятием сухого закона, и в борьбе за контроль над подпольным производством виски Капоне и Торрио решаются убить самого сильного и опасного главаря города, Большого Джима Колосимо.

Платформа: **PC**
Жанр: гангстерская стратегия в реальном времени
Издатель: фирма «1С»
Разработчики: **Byte Enchanters** и **Snowball Interactive**
Дата выхода: конец марта '98
Интернет: **www.snowball.ru**


Конечно, в жизни знаменитый гангстер выглядел далеко не настолько безупречно :)

Уже через пять лет в подчинении Капоне будет ровно тысяча вооруженных бандитов, половина полиции города, местное отделение ФБР и даже двенадцать сенаторов... Теперь и вам предстоит попробовать выжить в бутлегерской войне между кланами Чикаго и повторить путь великого гангстера!

При наличии достаточного количества свободных денег каждое из подчиненных вам предприятий вы можете превратить в гораздо более прибыльный нелегальный бизнес, вроде подпольного бара, казино или, например, массажного салона...

Чикаго 30-х

Как вы думаете, чем обычно занимается глава преступного клана в течение обычного рабочего дня? Совершенно правильно — нанимает и увольняет гангстеров, убивает парутройку конкурентов, рэкетирует недавно открывшиеся магазины и гостиницы, устраивает подпольное производство виски в одном из загородных коттеджей, подкупает полицию и армию... Эх, да чего только он не делает!

Во-первых, в вашем распоряжении — тренировочный центр, в котором для начала вы сможете обучать самых простых гангстеров, вышибал. Эти ребята, вооруженные лихо перекинутыми через плечо бейсбольными битами, вряд ли спасут вас от заказного убийства, однако вполне пригодны для того, чтобы напугать владельцев небольших магазинов и заставить их платить регулярные взносы в казну вашего общества.


Такими выглядят улицы Чикаго из окна городской тюрьмы (кадр из ролика)

Именно таким способом вам и предстоит зарабатывать свой начальный капитал — каждый «обработанный» бизнес начинает приносить вам регулярный доход, размер которого сильно зависит от его расположения. Например, очевидно, что подмятая под себя гостиница в центре города окажется гораздо более прибыльным приобретением, чем унылая книжная лавка в спальном районе.

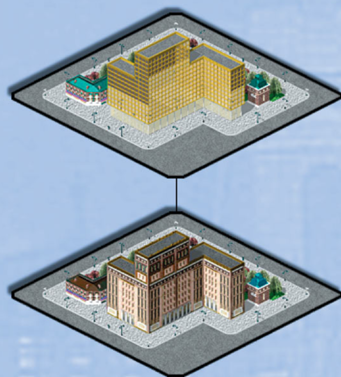
Собирают причитающиеся вам деньги несколько десятков курьеров, постоянно снующих между подчиненными бизнесами и вашей базой. Это, пожалуй, самое тонкое место рэкетирской деятельности — на любой стадии игры одним из самых эффективных способов борьбы с конкурентами является отслеживание и уничтожение вражеских курьеров. При этом вы не только замедляете денежный оборот противника, но и при правильной постановке дела получаете в свое распоряжение черный чемоданчик курьера с дневной выручкой. Есть, кстати, и другой способ поживиться за чужой счет — нанять специального вора и направить его на базу противника, но подобная операция, как правило, требует определенной ловкости и криминального опыта ...

Однако рано или поздно вы подчините себе все компании, имевшие несчастье открыть офис на вашей территории —означает ли это предел ваших финансовых возможностей? Конечно же, нет! Ведь для чего, по вашему мнению, был придуман Сухой Закон?

При наличии достаточного количества свободных денег каждое из подчиненных вам предприятий вы можете превратить в гораздо более прибыльный нелегальный бизнес, вроде подпольного бара, казино или, например, массажного салона. И здесь необходимо помнить, что чем большая доля определенного нелегального бизнеса вам принадлежит, тем выше ваши от него прибыли. Если же вам вдруг удастся устранить из определенной сферы всех конкурентов и стать, скажем, единственным



Всего минуту назад десять наших курьеров были живы и ничто не предвещало нападения гангстеров О'Брайена



К сожалению, номер уже сдается, а все здания еще не до конца перерисованы. А о качестве «индустриальной» графики вы можете судить по этим двум картинкам. «Шот» выше — предрелизный вариант, а «шот» ниже — окончательный...

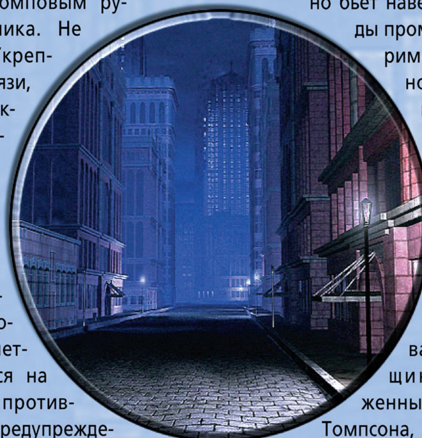
По мере развития вашей организации и укрепления связей с полицией и армией вы сможете наконец обучать и более продвинутых гангстеров — снабжаемых оружием стрелков и высоко профессиональных снайперов, которые реально способны перекрыть несколько ключевых мостов города, на некоторое время обеспечив вам и вашим курьерам безопасность.



Если вы исправно подкупали шефа полиции, неожиданный рейд вас вряд ли испугает

владельцем всех собачьих бегов в городе, то ваши прибыли просто-напросто удвоятся. Ну а что делать, если такого положения достиг один из ваших противников, спросите вы? Очень просто — заплатите нужную сумму вашим друзьям в Сенате, попросите их этот вид бизнеса легализовать, и прибыли от него упадут мгновенно...

По мере развития вашей организации и укрепления связей с полицией и армией вы сможете наконец обучать и более продвинутых гангстеров — снабжаемых оружием стрелков и высоко профессиональных снайперов, которые реально способны перекрыть несколько ключевых мостов города, на некоторое время обеспечив вам и вашим курьерам безопасность. Но как быть, если вы собираетесь атаковать соседнего дона, подходы к базе которого защищают его собственные снайперы? Попробуйте нанять вооруженного помповым ружьем налетчика. Не помогает? Укрепляйте свои связи, и в один прекрасный момент вы сможете нанять весьма дорогого, но очень эффективного киллера, который незаметно проберется на территорию противника и без предупреждения снимет часовых...



Кстати, об укреплении связей — никогда не забывайте делиться с полицией, армией, ФБР и Сенатом. Хорошо оплачиваемая полиция всегда вас отпустит, если ее вызовут непокорные хозяева магазинов, а армия снабдит оружием ваших стрелков и снайперов. ФБР услужливо раскроет досье конкурентов, а Сенат просто незаменим в деле легализации подпольных предприятий.

И напоследок — пара слов о самых опасных гангстерах в игре. Во-первых, это террорист-подрывник, который встречается достаточно редко, но бьет наверняка — однажды проморгав его на периметре собственной территории, вы можете запросто остаться без тренировочного центра или даже без базы. И во-вторых, это гангстер, уважительно называемый «гробовщиком» — вооруженный автоматом Томпсона, он практически непобедим, особенно если вы уже купили «Кадиллак». Поверьте, сердце даже самого бесстрашного врага дрогнет при виде палящего на ходу гробовщика, ворвавшегося на машине на заваленную убитыми и передавленными курьерами площадь перед базой противника...

Мосты, соединяющие несколько районов города, являются стратегическими точками и обычно охраняются с обеих сторон

Online или не online?

Итак, «**Капоне**» — это гангстерская стратегия реального времени, в которой вам предстоит взять на себя бразды правления преступным кланом и постараться достичь полного экономического и политического контроля над городом.

Изначально разработанная финской командой Byte Enchanters для online-режима, эта игра была недавно переделана Snowball Interactive в соответствии с их представлениями о классической гангстерской стратегии и помимо созданной заново 16-битной графики приобрела отдельную кампанию из 22 миссий, построенную на основе реальной жизни Аль Капоне.

Как только вы их успешно закончите и решите, что приобрели все качества, необходимые лидеру преступной организации, через несколько российских серверов вы сможете присоединиться



к международной сети Alcatraz, в которой в настоящее время уже сражаются мафиозные кланы Германии, Финляндии и Китая — таким образом, «Капоне» станет первым российским проектом с возможностью игры через Интернет!

По словам издателя игры, московской фирмы «1С», выхода «**Дона Капоне**» нам стоит ожидать в конце марта, то есть уже через несколько недель. Одновременно с выходом игры появится и полностью играбельное демо. Что ж, в Ultima Online мы всем доказали, что такое RA, а желающих выступить против семьи «Страны Игр» еще нету?

P.S. По выходу игры на нашем www-сервере поселится сам Капоне...

СИ

Дон Альфонсо ЛЯНГЕ


MOTOROLA
Давидов А.
29
5.09.97

КОРСАРЫ

PC

Игра представляет собой некое скрещение жанров RPG и морского стратегического симулятора...

Платформа: **PC**
Жанр: **Стратегия**
Издатель: Akella
Разработчик: **K&K Studio**
Дата выхода: Осень 1998
Интернет: **www.akella.ru**

После долгой и продолжительной спячки российский игровой рынок наконец-таки начал свое победное пробуждение. В перестроечные времена чуть ли не весь мир покорил Тетрис, за ним — Color Lines. В середине девяностых почти весь мир уже пользовался услугами программистов и художников, специалистов тонких технических и творческих профессий «нашего», отечественного производства. Еще чуть позже на Западе стали появляться российские игры, выпущенные известными американскими и европейскими издателями под своими торговыми марками вообще почти без упоминания о происхождении игры. Ну а теперь множество отечественных студий, делая упор на самые современные, зачастую намного опережающие известные западные разработки в области игр технологии, создают собственные масштабные проекты. Когда еще в 1996-ом стартовала «Русская Рулетка» и «Противостояние», успех проектов был поставлен под большое сомнение. Шутка ли — выпускать игры в России, для наших «запиратченных» насквозь пользователей! В начале 1998-го — это уже не шутка, а нормальный приносящий прибыль бизнес. И работа для множества очень талантливых программистов. Главное — удовольствие для всех нас — как создателей компьютерных игр и новых виртуальных миров, так и для тех, кому игры эти предназначены — игроков.

Компания Акелла намерена в ближайшем будущем поразить игровую общественность своим глобальным проектом, создаваемым в тесном сотрудничестве со студией K&K. Это даже не просто игровой проект, а целая серия компьютерных игр, которые обьединяет общая сюжетная линия и высокое качество визуального ряда. И это не просто слова, покреплены они уже существующими технологиями и мнениями многих журналистов. Проект «Архипелаг» будет состоять из трех независимых игр. Каждая посвоему уникальна и интересна. Сегодня же речь пойдет о самом первом из проектов серии, который, по всей видимости, появится раньше других.

Морская стратегия Корсары, по нашему замыслу должна стать совершенно уникальным явлением на игровом рынке. Казалось бы, что особенного? Мы отвечаем: если и не все, то очень многое. Игра представляет собой некое скрещение жанров RPG и морского стратегического симулятора на манер Pirates, только на сей раз действительно на порядок лучше. Сюжетная линия повествует о целом огромном архипелаге островов, связанном магическими силами, на котором возможно существование не только обыкновенных людей и обычных предметов, но и явлений сказочных, зачастую совершенно необьяснимых. Мир архипелага полностью погружен в магию, которая способна помочь не только светлым, но и темным силам в их стремлении завладеть всем существующим в этом мире. Это концепция всей серии. Сюжет же «**Корсаров**» проще, но никак не «мельче». Один богатый и именитый капитан, владелец целого флота, созывает всех мастеров паруса и морских баталий на регату, призом в которой может стать огромный сказочный «Корабль-Лебедь», самый красивый, быстроходный и мощный представитель флота на всем свете. Участникам регаты предстоит встретиться на пути не только со строящими козни соперниками, но и с огромным количеством опасностей. Монстры, подстерегающие неосторожных капитанов в узких скалистых проливах, магические заклятья, пиратские нападения, неизбежные остановки по пути и, конечно, необходимый атрибут практически любой RPG — многочисленные квесты, — вот что ожидает вас и ваш корабль в опасном путешествии. Игра построена таким образом, что короткий путь к финишу по прямой неизбежно ведет к гибели. Вам придется проплыть сотни и тысячи миль, прежде чем, наконец, вы станете тем, кто сможет бороться за главный приз - бесстрашным, мудрым, отважным и опытным капитаном, способным справиться с любыми препятствиями на пути. Главный персонаж с течением времени, по мере роста характеристик, как раз и превращается в такого умудренного «морского волка». Вы и ваш корабль вместе с командой находитесь в свободном плавании и совершенно ничем не связаны. Свобода действий является главным и определяющим фактором выбора стратегии. Захождение в различные порты готовит вам множество сюрпризов, заданий, возможностей подзаработать или продвинуться еще на один шажок по сюжетной линии. В игре реализованы возможности как тактического сражения на море (ядра, срубленные мачты, порванные паруса, проломленные палубы, все по правилам), так и стратегической части боя, если корабль взят на абордаж. В этом случае игровой экран переключается на сцену сражения на палубе и команда матросов (или воинов) будет в распоряжении игрока. Опыт и все характеристики капитана пе-


В режиме абордажа вы сможете сыграть в небольшую real-time стратегию


Сражения один на один, да еще и с эффектным ракурсом «потянут» на очень неплохую голливудскую кинокартину

Евгений **КОЛОМЕЦ**





реключаются и на всю его команду, помогая лучше бороться с противником.

Несмотря на все замечательные элементы игрового процесса, основным фактором будущего успеха «**Корсаров**», да и всей серии «Архипелаг», будет графическое оформление. Движок игры создан на основе смешения полигональной и воксельной технологий, что позволяет использовать каждую из них по назначению как раз в той области, где ее применение является наилучшим решением. Раз уж сюжетно игра прочно «завязана» на море, то наибольшее внимание наши программисты и художники уделили именно ему. Отныне море — это не просто один сплошной полигон, на который нанесена текстура «пенящейся воды», как в печально известной Buccaneer. И даже не смесь очень красивых, реалистично выглядящих, но совершенно не подчиняющихся реальной физике кривых, как в шедевре WaveRace64 на приставке Nintendo64. Мир моря — это отдельно живущий по всем природным законам организм, подчиняющийся малейшим отклонениям в погодных условиях и всем другим обстоятельствам. Мало того, что каждая волна моделируется как полигональная поверхность, разумеется, без всяких углов, но она еще меняет свою консистенцию и физическое поведение в зависимости от скорости ветра и его направления. Нам удалось создать настолько реалистичный механизм поведения водной поверхности, что теперь мы теперь можем заставить ее или быть ровной и гладкой при полном штиле, или же поднять такую бурю, что любому моряку станет страшно. На фоне всего этого поведение воксельных кораблей рассчитано также до последней детали, и в зависимости от фактуры волн они могут накреняться, испытывать сильнейшую качку, и даже могут быть опрокинуты особо сильной волной (особенно в том случае, если в судне имеются повреждения). Реалистичность процесса потрясает любого, и легкий шок приходивших к нам в гости игровых журналистов тому подтверждение. Большое наслаждение доставляет даже просто обзор бескрайних морских просторов.



K&K Studios

В «**Корсарах**» присутствует самая интеллектуальная трехмерная камера из всех, что когда-либо давали стратегоманам возможность лицезреть поле боя. Вы можете не только приближать и удалять от себя объект обожания, например, корабль, летящий снаряд, вражеское судно или остров (выбрать можно любой обьект для слежения), не только вращать камеру вокруг него в любой позиции. Вы также можете изменять угол обзора, смотреть сверху вниз, сбоку, или даже из-под толщи волн. Между прочим, «**Корсары**» являются первой стратегической игрой, выполненной в трехмерной графике, которая позволяет игроку увидеть горизонт. Ранее такое было невозможно. А теперь представьте — рассвет, закат, лунная ночь и небо, усыпанное звездами... Это ли не наслаждение? И все это под тихий шелест моря и мягкое поскрипывание парусов, надуваемых свежим ветерком.

Территория для свободного плавания просто огромна, она простирается на сотни километров, изредка прерываясь чередой островов, на одном из которых и начнет свое путешествие главный герой игры «Архипелаг». В самом сюжете «**Корсаров**» вы сможете проследить некоторые едва заметные параллели с будущим проектом (который в силу своей грандиозности пока не рискует показываться журналистам в готовом виде). Графика в «**Корсарах**», несмотря на достаточную сложность, настолько хорошо оптимизирована, что не требует особых компьютерных мощностей, достаточно даже Pentium 166 без трехмерного акселератора, и это для того, чтобы достигнуть скорости около 25 кадров в секунду. С 3D-акселератором типа 3Dfx Voodoo скорость работы игры еще больше возрастет. Вообще, надо сказать, разработчики «**Корсаров**», студия K&K, являются настоящими мастерами по созданию гениальных трехмерных движков. К примеру, единственный в своем роде engine с кодовым названием «MalaHIT», который будет использоваться в «Архипелаге» при действиях от первого лица, позволяет достичь приемлемой скорости на среднем компьютере, представляя полностью трехмерный лабиринт с цветным освещением в реальном времени (где-то на том же уровне качества, как и в давно обещаемом Prey), эффектами полупрозрачности и прозрачности текстур, без трехмерного акселератора.

«**Корсары**» выглядят очень многообещающим проектом. А вся серия «Архипелаг», похоже, намерена воцариться на престоле сразу нескольких жанров. Единственным испытанием и для игроков, и для нас, разработчиков, станет время. Успеем ли, вовремя ли, получится ли все, что задумано? А это еще предстоит узнать. Нам и вам.

СИ

В «Корсарах» присутствует самая интеллектуальная трехмерная камера из всех, что когда-либо давали стратегоманам возможность лицезреть поле боя.





Движок «Корсаров» позволяет устанавливать любой угол обзора камеры



Полигоны и воксели совершенно не мешают друг другу, наоборот подчеркивают положительные свои стороны

Евгений **КОЛОМЕЦ**

НОВАЯ СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

Первым, с чего начинается наше знакомство с игрой, безусловно является графика. Не секрет, что именно от ее качества сегодня зависит 90% успеха того или иного продукта. Оценить же ее будет легче всего. К примеру, если качество графики заставляет нас вспомнить начало 90-х с его EGA'шно-VGA'шным искусством, то по этому критерию графика игры будет представлять из себя полный ноль. Но графика может быть и не самой передовой, но при этом функциональной, либо просто особо ничем не выделяться на фоне игр, скажем, прошлого года. В этом случае по этому критерию она получит единицу. Ну и все те игры, которые выглядят на соответствующем аппарате значительно лучше своих конкурентов, либо делают разительный шаг вперед в применении новых технологий, получат двойку. Для тех же игр, которые не смогут четко вписаться в эту систему, мы будем ставить дробные оценки. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **V** (video).

Маленькое отступление. Почему латинская буква? Латинский символ намного проще ассоциируется...

V

Вторым критерием оценки выступает звуковое сопровождение. Тут уж, как говориться, о вкусах не спорят. Поэтому основное внимание мы будем уделять качеству звуковых эффектов. Музыкой же пусть занимаются музыкальные критики. Максимальный бал здесь поменьше — всего лишь единица, но этого вполне достаточно для этой части игры. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **S** (Sound).

S

Третьим критерием нашей оценки является все то, что стоит между игроком и самой игрой. Это отзывчивость и интуитивность управления, а также удобный и не запутанный интерфейс. В идеале, все команды должны немедленно выполняться, без всяких на то оговорок, а интерфейс должен быть простым и доступным всем. За такую работу не грех поставить и 2 балла. Если же игра не до конца удовлетворяет этим требованиям, то она получит один балл. Самые неотзывчивые и запутанные игры получат ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **I** (Interface).

I

Самым главным критерием для игр выступает проработка игрового процесса. В идеале, игра должна быть настолько продумана и детализирована, чтобы играть в нее можно было практически до бесконечности, порой забывая о недостатках в графике или пробелах в интерфейсе. Такие игры получат 2 балла. Если же игра все-таки имеет в себе достаточный уровень детализации, чтобы не надоесть в первый же день, она уже получит один балл. Ну и совсем уж линейная и пустая «игрушка», получит ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **G** (gameplay).

G

Но как бы хорошо не был продуман игровой процесс, если ничего нового игроку он не несет, его ценность сразу падает. Если игра ничем не отличается от всех остальных игр этого жанра, либо эти отличия просто несущественны, то по этому критерию она получит ноль. Если же разработчики постарались привнести в игровой процесс достаточное количество нововведений,но не смогли это до конца реализовать, то в итоге игра получит единицу. Революционные же игры, либо те в которых количество небольших нововведений перерастает в новое качество, получат двойку. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой O (Originality).

O

Оставшийся один балл мы будем присуждать играм за те заслуги, которые трудно описать предыдущими критериями. Ну а если об игре кроме вышесказанного ничего сказать уже нельзя, то уж извините, получайте ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **A** (Additions).

A

V	1
S	1
I	1
G	1
O	1,5
A	1,5

Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получат оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получат те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получат только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получат только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.

РЕДАКЦИЯ

РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ПРАВО НА РИСК

PC

Нет ничего более сложного, чем сделать игру для детей.

Платформа: PC
Жанр: **adventure**
Издатель:
MGM Family Entertainment
Разработчик:
Wanderlust Interactive
Требования к компьютеру:
P-90, 8 Mb RAM, 2X-CD-ROM, Win'95
Интернет: **www.cominf.ru**

Достоинства:
Образцовая локализация, озвучивание персонажей достойно подражания. Действительно много юмора. Отдельного внимания заслуживает музыка.

V	1
S	1
I	1
G	1
O	1
A	1

Недостатки:
Почему-то в Розовой Пантере не доработана анимация.

Резюме:
Одна из немногих игр, предназначенных для детей.

6

Нет ничего более сложного, чем сделать игру для детей. Самая главная проблема заключается в том, что непонятно, для кого ее делать — для детей или все же для их родителей? Большинство разработчиков склоняются к последнему варианту, и лишь немногие ищут разумный компромисс между желаниями взрослых и интересами маленьких. Типичный представитель такого компромисса — недавно вышедшая игра **Розовая Пантера: Право на Риск**.

Скажу сразу, **Розовая Пантера** рассчитана на детей. Простой квест с приятной графикой, незамысловатым сюжетом и какими-то образовательными элементами.

Секретный агент **Розовая Пантера** должен защитить Международную Детскую Конференцию в лагере Эхохо и в связи с этим побывать в Англии, Египте, Китае, Бутане, Индии и Австралии. В каждой из стран нужно решить какую-нибудь простую задачу, общаясь с персонажами и выполняя хитрые операции с немногочисленными предметами. В игре существует встроенная энциклопедия, с помощью которой можно узнать что-либо о нравах той или иной страны, а некоторые сведения, предоставленные в ней, думаю, неизвестны и многим взрослым.

Что делает игру крайне привлекательной? Во-первых, это блестящая локализация, выполненная на очень высоком уровне. Персонажей в игре озвучивали профессиональные актеры, а







качество переведенного текста выше всяческих похвал. Кстати, это одна из причин, по которой я до самого последнего момента играл в **Розовую Пантеру** — очень хотелось послушать живые разговоры героев, которые занимают, кстати, добрую половину игры. Во-вторых, это яркие персонажи, каждый из которых демонстрирует своим поведением обычаи и традиции разных стран. Впрочем, делают они это в весьма комичной форме, так что иногда становится действительно смешно. Конечно, кое-что в **Розовой Пантере** не вполне подчиняется логике, особенно это касается сюжетных тонкостей, но в целом сам игровой процесс достаточно приятен.



Графика не восхищает, но и не разочаровывает. Яркие цвета и красивые пейзажи может быть и смогут создать для детей атмосферу необычного мультфильма, но ни на что большее графическое оформление не способно. А вот что действительно поражает, так это музыка. Прямо в игре сделаны музыкальные клипы, дизайн которых может удивить и видавшего виды геймера со стажем. Особенно учитывая то, что все это предназначено для детей.

Итак, **Розовая Пантера** — это очень качественный продукт. В российской версии особенно хотелось бы отметить работу переводчиков. Маленькие дети будут конечно в восторге, а что касается остальной части населения... В общем, если вам хочется чего-то необыкновенно простого и прикольного, то Розовая Пантера вполне на эту роль подойдет.

СИ

Альтернатива:
Ace Venture

Дмитрий ЭСТРИН

Z.A.R.

Z.A.R блестяще демонстрирует технологию HiRend ...

Платформа: PC
Жанр: **3D-Action**
Издатель: Auric Vision
Разработчик: **Maddox Games**
Требования к компьютеру: P-100, 16Mb RAM, 4-X CD-ROM, Win'95/DOS
Интернет: **www.auricvision.com**

Достоинства: Применение технологии HiRend, использование возможностей MMX и разнообразие игровых уровней.

Недостатки: Спрайтовые объекты и противники портят впечатление от графических наворотов Z.A.R.

Резюме: Z.A.R демонстрирует технологию HiRend, но вряд ли поразит возможностями игрового процесса.

V 1,5
S 1
I 1
G 1
O 1,5
A 1

7

ОБЗОР

Выход российской игры — почти всегда событие. И не только потому, что она сделана «нашими» разработчиками и опции во всех менюшках расписаны русскими буквами. Сейчас положение игровой индустрии в нашей стране можно было бы сравнить с тем, что происходило несколько лет назад в Америке. Энтузиазм разработчиков еще не обернулся коммерческой гонкой, и именно поэтому каждая вторая игра, созданная в России, выгодно отличается от зарубежных продуктов. Отличается прежде всего оригинальностью, касающейся почти всего — и технологических изысков, и необычных концепций.

А **Z.A.R.**, о котором пойдет речь, — игра весьма необычная. Казалось бы, что нового можно придумать в жанре 3D-Action? Все идеи уже давно переварились, выработался определенный стандарт — лабиринт, полигональные монстры, поддержка акселераторов - что же можно придумать нового? В общем-то, **Z.A.R.** можно было бы сравнить с Terra Nova и с еще не вышедшим Starship Troopers, но похожего на самом деле в них мало. Разве что сама идея боев на открытом пространстве. Но начнем, пожалуй, по порядку.

Z.A.R. — это все же игра «для технологии». То есть сначала появился именно графический движок, а потом на его основе было придумано и все остальное. Но, тем не менее, в игре есть и весьма логичный сюжет, который, как ни странно для жанровой принадлежности, получает развитие в самом игровом процессе. Итак, в компьютерной сети системы **Z.A.R.**, крупнейшей компании, занимавшейся, в частности, добычей ценного ресурса «Иверий», происходит сбой из-за попадания метеорита. Вследствие этого заводы по производству роботов лишаются контроля. Масса незапрограммированных роботов представляют огромную потенциальную опасность для всего человечества. В зону катастрофы отправляется Отшельник, воин-одиночка, с целью уничтожить опасность во всех ее проявлениях.



Осколки от взорвавшейся постройки могут нанести повреждения защитному костюму

Как вы, наверное, уже догадались, вы и есть этот Отшельник, и именно вам предстоит, подвергаясь смертельной опасности, сражаться с непредсказуемыми самопрограммирующимися роботами на разных планетах. Миссии в игре достаточно оригинальны, особенно учитывая то, что все они имеют место на разных планетах, со своими уникальными ландшафтами, рельефными особенностями, а порой и разной гравитацией. Вообще-то задания типа «убей всех» встречаются довольно редко. Чаще всего следует обнаружить и уничтожить какой-нибудь стратегический важный объект или, наоборот, оставить нетронутым, например, захватить у роботов склад иверия и сохранить его в целости и сохранности. Конечно, чаще всего приходится убивать всех, но это не обязательно. Если какую-то миссию вы долго не можете пройти, на этот случай существует режим бессмертия, когда вы можете спокойно обойти всю территорию, не обращая внимания на назойливые механизмы, и детально ознакомиться с топографией местности. Правда, перейти на другой уровень в этом случае невозможно.

Захваченный склад иверия нужно защитить от бомбардировок роботов-истребителей

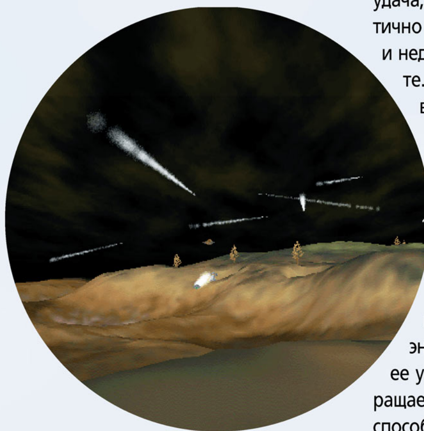
Интеллект у противника весьма своеобразный. Если бы и в реальности существовали военные роботы, то характер их поведения на поле боя вряд ли бы отличался от действий их виртуальных прототипов в **Z.A.R.** Систематичная стрельба, несколько типов маневров — вот, в принципе, и все, на что способен противник, но кроме всего прочего каждый из них обладает какой-нибудь характерной особенностью: один может прыгать, другой - летать, третий — плеваться огненными шарами, четвертый — стрелять ракетами. В общем, не соскучишься. Тем более что время от времени роботы любят демонстрировать независимость своего поведения, из-за чего иногда сталкиваются друг с другом и взрываются. Три уровня сложности представляют довольно широкий диапазон выбора для игрока. Чем сложнее, тем противников больше и тем они агрессивнее настроены к вашей персоне.



Трудно поверить, но эта уютная пещерка имеет искусственное происхождение

Для борьбы с ними полагаются тонны оружия, с виду очень навороченного. На самом деле в **Z.A.R.** представлены самые обычные пушки, пулеметы, огнеметы и ракетные установки. Отметить хотелось бы лишь мину, которая взрывается при приближении кого бы то ни было и очень оригинальный смерчемет, который вызывает маленький, симпатичный смерчик, обрушивающий груду камней на выбранную цель. Впрочем, следовало бы отметить одну характерную особенность, касающуюся стрельбы в **Z.A.R.** Дело в том, что для того, чтобы снаряд попал в цель, должно пройти некоторое время, напрямую зависящее от расстояния. Иначе говоря, пули и ракеты перемещаются не мгновенно, и попасть по движущемуся роботу вдали — большая

Дмитрий ЭСТРИН



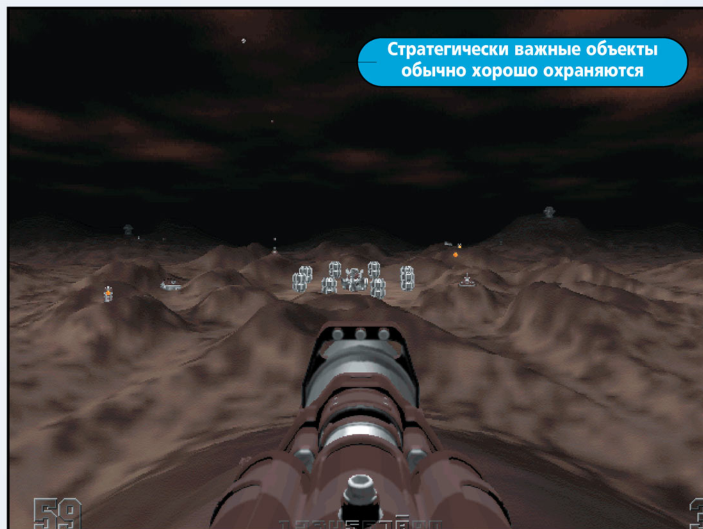
Атака замаскированных ракетных установок очень опасна. Особенно, когда стоишь на месте



Битвы с танками требуют особой тактики



Цель миссии - уничтожение тех ветряков в долине. Если бы еще и не враги...



Стратегически важные объекты обычно хорошо охраняются

удача, случайность. Боеприпасы хаотично раскиданы по всей территории, и недостаток в них вы вряд ли ощутите. Если вдруг случится такое, что вы собрали все, что плохо лежало, и ничего не осталось, то на поле боя должны телетранспортировать техническую помощь. Здоровье... то есть энергия для защитного костюма обнаруживается после уничтожения какого-нибудь робота или постройки, и обычно этой самой энергии сильно не хватает. А когда ее уже совсем нет, Отшельник превращается в дух бестелесный, который способен уже без всякого сопротивления полетать по всей территории, но по нажатию одной из клавиш на мышке сильно стремится в мир иной...

Местность, на которой проходят бои, весьма прихотлива и многим напоминает Commanche. Гигантские прыжки между холмами — самое обычное дело в **Z.A.R.** Кроме обычных холмов можно обнаружить настоящие горные хребты, извергающиеся вулканы, озера, долины, ущелья и еще много-много различных типов рельефа. Увы, но на растительность территория в **Z.A.R.** очень бедна. Несколько тщедушных деревьев, и те мгновенно сгорают после случайного попадания. Впрочем, так же мгновенно они и вырастают. Никаких зданий, в которые можно было бы зайти, в игре нет. Есть только небольшие постройки разных типов, которые могут быть уничтожены, но это, в общем-то, и все.

Несколько слов об интерактивности территории. Вообще, ничего такого особенно реалистичного, что бы сразу бросалось в глаза, в **Z.A.R.** обнаружить не удастся. Разве что осколки от роботов и зданий, которые, разлетаясь в разные стороны, способны нанести вам повреждения. Но на самом деле территория в **Z.A.R.** абсолютно интерактивна. Иначе говоря, вы можете менять рельеф местности на ваше усмотрение. После попадания в какой-нибудь холм из определенных видов оружия его форма будет изменяться, а это касается не только холмов. И пусть для более явной демонстрации таких трансформаций ландшафта требуется много сил, и никакой практической нагрузки эта особенность игрового процесса не несет, все же ее следовало бы отметить отдельно. Ведь **Z.A.R.** — это, фактически, первая трехмерная игра, в которой территория «идеально» интерактивна.

Технология HiRend, примененная разработчиками в **Z.A.R.**, дала блестящие результаты. Необыкновенно реалистичная территория, великолепное небо с движущимися облаками, неплохие световые эффекты — это то, что называется качественным графическим оформлением. Кроме того, это одна из немногих игр, в которой был использован практически весь потенциал процессора Pentium MMX. Обычная версия и версия, поддерживающая MMX-технологию, поразительно отличаются друг от друга. Если первая обезображена квадратными пикселями и отсутствием световых эффектов, то вторая выглядит просто превосходно, даже и не думаешь, что здесь, вот на этом холме, могли бы быть пиксели величиной с крупную монету. Объективности ради стоило бы отметить некоторую заторможенность при игре в MMX-версию. Очень естественно реализована z-буферизация. Холмы не появляются из ничего и не выплывают их густого тумана, а просто постепенно становятся видны. Создается эффект реального зрения, столь редкий в играх последнего времени. Вода в **Z.A.R.** почему-то непрозрачна, хоть и красива. К сожалению, для полноты ощущений я также должен рассказать о спрайтовых объектах. Да-да, объекты спрайтовые, двумерные и при ближайшем рассмотрении просто уродливые. Конечно, когда какой-нибудь робот радостно прыгает на горизонте, на это внимание не особенно обращаешь, но когда из-за холма появляется нечто жутко кривое, впечатления не из лучших. Это, конечно, мелочи, но, что характерно, мелочи неприятные и к тому же пришедшие из совсем уж древних времен.

Звук в игре совершенно обычный, вполне функциональный и ненавязчивый. Замечательно лишь то, что под водой выстрелы звучат совсем по-другому и, кстати, правдоподобно.

Еще одна особенность игрового процесса заключается в его однородности. Фактически, игрок может выполнять лишь три действия — бегать, прыгать и стрелять. Разработчики постарались, конечно, разнообразить игру различными типами заданий, но и они выполняются так же: бегаешь, прыгаешь и стреляешь. А вообще в **Z.A.R.** стоит поиграть хотя бы для того, чтобы полюбоваться на технологию HiRend. Или порадоваться мощи MMX. Или просто побегать, попрыгать, пострелять...

Очень хорошо проработан сетевой режим **Z.A.R.** Время между выстрелом и попаданием в цель здесь работает на игровой процесс: уничтожить быстро двигающихся противников очень непросто. На поле боя иногда вспыхивают настоящие сражения с участием многих игроков, а сложный рельеф местности только подогревает азарт. В multiplayer-режиме существует также поддержка сетевого микрофона.

В целом, **Z.A.R.** — очень качественный продукт. Если бы не мелкие, но обидные недоработки, если бы игровой процесс был более тщательно продуман... А, может быть, я просто слишком придирчив, тем более что эта игра - на данный момент одна из наиболее успешных попыток российских разработчиков занять подобающее место на игровом Олимпе.

СИ

Альтернатива: **Terra Nova**

Дмитрий ЭСТРИН

GRAND THEFT AUTO

Что нужно делать в игре? Да проще простого — воровать машины ...

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **action**
Издатель: BMG Interactive
Разработчик: **DMA Design**
Требования к компьютеру: P-100, 16 Mb RAM, CD-ROM 2X, Win'95/MS-DOS
Интернет: **www.bmginteractive.com**

Достоинства: Оригинальная идея и неожиданная ее реализация — действительно значительный плюс для игры 1998 года. Большое разнообразие заданий к миссиям и территория для действий.

Недостатки: Простоватое графическое изображение не всегда справляется со своими обязанностями.

Резюме: **Grand Theft Auto** сможет привлечь большую часть геймерской публики одной только идеей, но одновременно оттолкнуть остальных чересчур смелым ее воплощением.

V	1
S	0,5
I	1,5
G	1,5
O	2
A	0,5

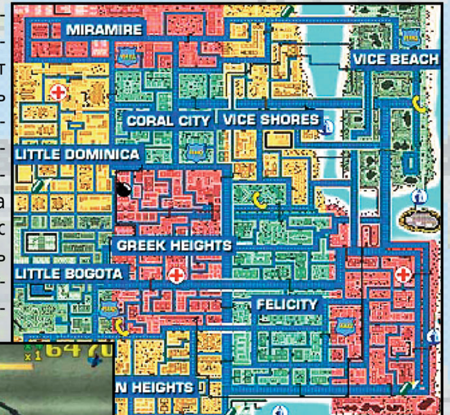
7

Что может быть веселее угона машины? Наверняка разработчики из DMA Design считают, что ничто не может сравниться с визгом тормозов ворованной тачки, которую заносит на опасном повороте, и погоней полицейских, которые в это время где-то далеко позади скрежещут зубами, не в силах догнать шикарную Lamborghini... А если представить еще, как при этом злится владелец, то восторгам вообще конца не будет. Что ж, придется согласиться. Да и как не согласиться, когда DMA Design предоставили нам такое шикарное доказательство в виде **Grand Theft Auto!**

Что нужно делать в игре? Да проще простого — воровать машины, продавать их, расправляться с полицейскими, получать за разборки деньги, снова воровать машины... Процесс очень циничен, используется формула «чем хуже, тем лучше»... Прекрасно подходит в качестве справочного пособия для начинающих бандитов. Можно тренироваться, не отходя от компьютера. Впрочем, полагаю, и остальной части населения небезынтересно будет пройти нелегкий путь от «зеленого братка» до «большого босса», — узнать, а как это?

На самом деле очень просто. Идешь по улице без цента в кармане, вдруг видишь — на другой стороне улицы стоит Porsche. А владельца, стало быть, поблизости нет. Быстренько садишься и уезжаешь. А поскольку увеселительные прогулки на угнанной машине полицией не поощряются, лучше всего ее «загнать» в определенном месте, где вам всегда будут готовы «отвалить зелененькие» за любое транспортное средство. Естественно, просто так вам работать никто не даст. Угон машин — это одна из монополий бандитского бизнеса и вряд ли боссы захотят терять часть своих прибылей. Поэтому кое-что придется оставлять своему непосредственному начальству, которое будет в этом случае всячески поощрять все ваши «благие» начинания.

И правильно, куда более солидно дойти до ближайшего телефона, получить хитроумное задание, выработать план действий и уже осмысленно угонять, перегонять и совершать прочие мелкие и крупные преступления, которые нужны боссу. А он взамен вас похвалит и наградит чем-нибудь очень полезным, что обязательно пригодится в непростом ремесле. А если вы задание не выполните, тогда весьма возможно, что босс будет сердиться. А это очень неприятно, потому что когда он слишком часто сердится — это один из признаков того, что его чаша терпения скоро переполнится, а неумелый работник останется без надежды на переход на следующий уровень.

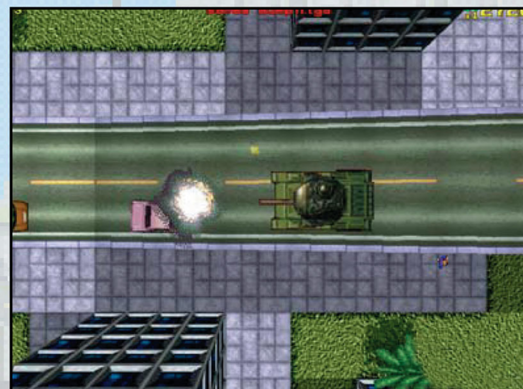




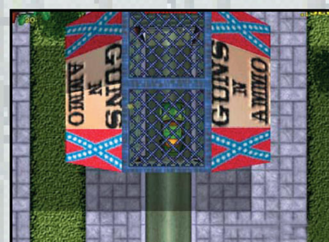
Враг номер один — это полиция. Ее нужно избегать. А еще лучше уничтожать всеми доступными средствами, потому что это — один из способов хорошо заработать. Впрочем поощряется убийство не только полицейских, но и простых горожан, которые очень смешно разбегаются с воплями о помощи при виде самого банального автомата... Вообще деньги можно заработать, совершив любой правонарушительный поступок. И до поры до времени это будет возможно, но в скором времени полиция осознает, что она имеет дело с организованной преступностью, и вот тут-то придется особенно нелегко. Копы будут мотаться за вами по всему городу на нескольких машинах, время от времени открывая огонь. Спастись от них можно, если только хорошо знать маршрут и обладать совершенным мастерством вождения. Ведь улицы не пусты — пробки, заторы, чайники за рулем — самое обычное дело для большого города...



Выглядит это все необычно. **Grand Theft Auto** — одна из немногих игр, в которой трехмерность сначала не замечаешь и даже думаешь, что она здесь в общем-то и не нужна, но на самом деле она есть. Не вполне обычный ракурс камеры «строго сверху» выполнен неплохо, но иногда кажется, что было бы хорошо несколько увеличить обзор на происходящее. Особенно когда летишь на спортивной машине на огромной скорости, а впереди — стена дома, которую замечаешь в последний момент. Есть даже поддержка 3Dfx, которой, впрочем, в игре отведена довольна скромная роль.



В общем и целом неплохо. Оригинальная идея, динамичность, функциональная графика, прекрасное качество игрового процесса — все это в **Grand Theft Auto** есть. А если касаться каких-то этических тонкостей... Тут каждый решает сам для себя. Тем более что в оценке это не учитывается. **СИ**



Альтернатива:
Carmaggedon

Дмитрий ЭСТРИН

JOINT STRIKE FIGHTER

PC

Про высокое качество графики, пожалуй, и писать-то особо не стоит, все видно по картинкам.

Платформа: PC
Жанр: **авиасимулятор**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: **Innerloop**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, CD-ROM 2x, Windows 95
Сеть: **локальная/Интернет, до 8 игроков**
Интернет: **www.eidosinteractive.com**

Для тех, кто в первую очередь смотрит на оценку игры, скажу, что по старой системе рейтингования **JSF** получил бы баллов 8, а то и 9. Это один из лучших современных симуляторов, уступающий пальму первенства лишь однойдвум игрушкам. Однако когда начинаешь ставить оценки по отдельным категориям, понимаешь, что и тут бы чуток доделать... и тут... и в итоге получается семь баллов. Ну а теперь обо всем по порядку.

JSF — условное название будущего истребителя американской армии. Причем довольно далекого будущего — на вооружение он должен поступить где-то во втором десятке лет 21-го столетия. Что не мешает ему уже сейчас разрабатываться, причем весьма конкретно. Делом этим заняты две фирмы, одна из которых хорошо любителям авиасимуляторов известна, это Lockheed Martin, чьим творением, помимо всего прочего, является столь популярный у разработчиков игр, но тоже еще не существующий F-22, а вторая известна всем, кому вообще доводилось летать на самолетах или слышать об их существовании: Boeing. Они выиграли в свое время право разработки перспективной модели истребителя будущего и сделали две модели, соответственно X-32 и X-35.

Модель от LM представляет собой фактическое продолжение F-22, длинный такой самолет с малым размахом крыльев и хитро устроенным хвостом. Boeing скорее можно охарактеризовать как самолет, построенный вокруг жутко мощного реактивного двигателя. Взяли огромную турбину, приделали к ней крылья с хвостом, оборудовали кабину пилота - получили истребитель. Во всяком случае, модель от Boeing радует несколько нетрадиционным дизайном (хотя это, конечно, не F-117), с огромной пастью воздухозаборника прямо по центру, под кабиной. Кстати, разные интересные технические данные об этих самолетах можно почерпнуть из очень хорошо сделанных небольших фильмиков, которыми укомплектована игра.



Глубокой ночью в Колумбии

В **JSF** имеется четыре кампании, в двух из них (Афганистан и Кольский полуостров) вам предстоит воевать с русскими милитаристами, а в двух оставшихся (Корея и Колумбия) — с локальными повстанцами. Кампании динамические, что стало уже стандартом, в каждой порядка четырех десятков целей, которые необходимо уничтожить, часть имеется в начале, часть появляется по ходу дела (типа прилетел русский самолет-радар), многое зависит от ваших успехов, хотя и не настолько, как могло бы: например, конвои, везущие ракеты, могут везти их по дороге длиной километров в двадцать вечно (вместо того, чтобы приехать наконец в место назначения и исчезнуть). В основном цели наземные, что немного странно, так как истребитель ваш значительно больше подходит для воздушного боя (потому и называется истребителем, а не бомбардировщиком). Кампании различаются степенью сложности: в Афганистане главное — попасть куда надо, в то время как на Кольском полуострове пролететь половину пути до цели и не быть сбитым — уже большой успех.

Первое, что поражает в **JSF** — это, конечно, графика. Полеты проходят над красивыми холмами с растущими на них елками и палками, довольно подробно выполненными городами, туманами в низинах по утрам, с солнечными бликами и шикарными дымовыми следами у ракет. При этом сколь бы низко вы над землей ни оказались (а при желании вы можете вообще по ней пройтись), вы все равно не сможете различить на ней традиционных квадратных пикселей — все смазано и выглядит просто потрясающе. Про высокое качество графики, пожалуй, и писать-то особо не стоит, все видно по картинкам.

Поэтому скажу, почему же в рейтинге все-таки не высшая оценка. Честно говоря, за один простой глючок: вне зависимости от времени суток и местоположения солнца относительно вашего (да и любого другого) самолета, тень падает точно вниз. Наблюдать такое в шесть утра, когда солнце еще не успело даже толком встать и периодически скрывается за холмами на востоке, довольно странно. Не менее странно выглядят и белые ночи в Колумбии. Вроде как еще в школе на географии изучали, что полярные дни случаются ближе к полюсам, а Колумбия вроде как поблизости от экватора находится, и в два часа ночи там должно быть, мягко говоря, темно. И тем не менее можно совершенно спокойно в это время летать и не пользоваться инфракрасными наворотами — все прекрасно видно, а небо светится веселеньким голубым светом. Аналогично, кстати, при рас-


Первое, что поражает в JSF — это, конечно, графика.

Достоинства:
Очень качественная и быстрая графика, возможность планирования миссий.

Недостатки:
Чрезмерный реализм в борьбе с наземными целями, жуткий интерфейс.

Резюме:
Красивый и насыщенный симулятор для продвинутых пилотов.

V	1,8
S	0,8
I	0,6
G	1,2
O	1,8
A	0,8

Оценка: 7


Зеленые прямоугольники обозначают путь для безопасной посадки

Дмитрий РЕЗНИКОВ

свете и закате нету разницы в освещенности неба над горизонтом на востоке и западе, что тоже, согласитесь, странно. Удивляет также небережливое отношение бедного народа Афганистана, замученного войнами, к электроэнергии: свет в домах не гаснет даже ясным днем.

Ну и наконец, у авторов игры какой-то очень пессимистичный взгляд на ближайшее будущее лесного запаса планеты, легких ее, так сказать. Понятно, конечно, что леса безжалостно вырубаются, но не думаю я, что через пятнадцать лет колумбийские и корейские джунгли будут выглядеть так, как это представлено в **JSF**: отдельные деревья находятся на расстоянии метров двадцати друг от друга. Однако все эти графические огрехи — в общем-то мелочи по сравнению с шикарной картинкой на экране. Конечно, от реализма все это далеко, но выглядит очень красиво. Кстати, со всеми графическими опциями игра весьма приемлемо идет в режиме 640x400 на Pentium-166 без 3D-акселлерации (хотя чтобы она летала и как следует работало ускорение игрового времени, лучше врубить 320x240), в 16-битовом цвете. Максимальное разрешение — 1024x768, самое удобное - 640x480, с 3Dfx-ом все выглядит и вовсе очень хорошо. Поддержки Direct3D в **JSF** нет.

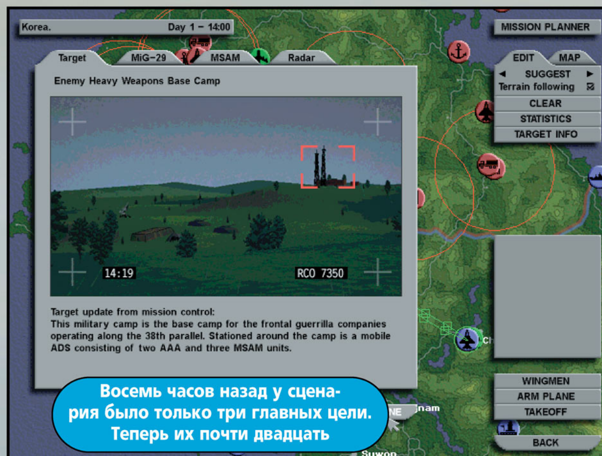
Едем дальше по рейтингу — поговорим о звуке. Звук в **JSF** — это шум мотора, сообщения коллег, компьютера и диспетчеров и музыка. Музыка безжалостно притормаживает в меню, но без проблем работает во время полета — так что если вы считаете нормальным явлением магнитолу в кабине истребителя, сможете насладиться в полной мере. Музычка довольно неплохая, создает атмосферу, однако для того, чтобы оценить ее во всей красе, лучше иметь сабвуфер или хорошую акустическую систему — много низких тонов. О звуке мотора можно сказать, что он есть и шелестит, из кабины — глухо, при внешнем обзоре — громко. Наглядно слышно, как открывается и закрывается люк, выпускаются шасси, пули



Рабочие инструменты без 3Dfx (640x480). Зеленые фишки по краям — кнопки

попадают в крылья и пролетают мимо ракеты.

Сообщение коллег и компьютера — отдельная песня. Почему-то у них у всех есть стремление говорить шифровками. Например, бортовой компьютер сообщает вам: «Bingo fuel». Нажав на паузу и ознакомившись с инструкцией, выясняем, что это означает, что топлива хватит только на то, чтобы вернуться на базу (а на самом деле не хватит и на это, так как пробит бак и оно вытекает). Когда вингман говорит «Fox from three», то это означает, что он выпустил ракету. «AWACS Contact 33, 34, Angels 06» — это сообщение от самолета-радара относительно обнаруженного неприятельского самолета, количество «ангелов» соответствует высоте. Понятно, конечно, что они все шифруются от врагов, но враги все же не такие глупые, и, надо думать, сами видят, что третий выпустил ракету; а от кого шифруется бортовой компьютер, если не от пилота — вообще непонятно. Не радует также то, что напарники называются номерами (two, three, four) вместо принятых кличек (или хотя бы Alpha, Bravo, Charlie). Понять на слух, что имеет в виду вингман словами «Three boogie in sight», сообщенными по радио и соответственно немного искаженными, троих ли врагов или это он так представился, можно только достаточно привыкнув к игре.

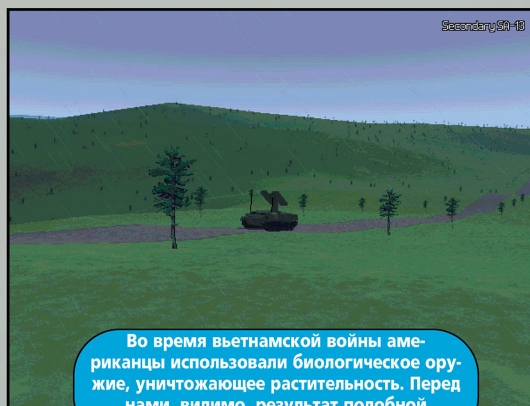


Восемь часов назад у сценария было только три главных цели. Теперь их почти двадцать

Один из главных недостатков игры — интерфейс. Сама модная концепция «виртуальной кабины» (virtual cockpit), честно говоря, оставляет желать, но в **JSF** она реализована просто плохо. Без 3Dfx всякие разные экранчики бортового компьютера демонстрируются в разрешении примерно 160x100, но это не главное (они все же читабельны). Главное, что вам периодически во время боя приходится что-то делать на этих экранчиках, причем не как-нибудь, а мышкой (!), а мышка работает только при нажатой кнопке Alt. Попасть в трясущейся кабине в маленькую такую кнопочку, одновременно не врезавшись в землю — дело довольно непростое. Спасает возможность врубить на каждом маленьком экране небольшой такой кружок с искусственным горизонтом и высотой, что позволяет не выходя в основной обзор управлять самолетом. Однако наличие третьей руки очень бы не помешало — жать Alt, попадать трясущейся мышью в кнопку и придерживать двойстик двумя немного трудновато.

Информация, проецирующаяся на HMD (всякие зеленые линии и буквы), достаточно полна и содержательна, однако тут тоже много недоделок. Например, напрочь отсутствует возможность настроить масштаб радара в правом нижнем углу, а хотелось бы увидеть там все поподробнее. Карта на одном из мониторов выглядит жутко и непонятно, а вложенная в коробку карта бумажная помогает совсем немного. Не радует то, что на четырехкнопочном джойстике задействованы только две кнопки (плюс верхушка для обзора в «виртуальной кабине»), а используется — одна.

Наконец, не самым удачным образом реализована система общения по радио. Чтобы послать сообщение, надо нажать и держать Shift, после чего с по-



Во время вьетнамской войны американцы использовали биологическое оружие, уничтожающее растительность. Перед нами, видимо, результат подобной атаки в Корее

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

Прогулка по Кабулу. Пустынно, конечно, война как-никак

мощью кнопок цифрового ряда выбирать сперва адресата, затем тему и затем само сообщение (например, Four, Navigation, Land). Shift надо все время удерживать. Представляете, каково это делать во время напряженного боя (попутно лазя в мышковые меню)? Приходится оставлять напарников в покое, пусть себе летают. Однако есть случаи, когда коммуникации необходимы — например, при посадке лучше запросить разрешение, чтобы, во-первых, убедиться, что аэродром еще не захватили, и во-вторых, чтобы на нем зажгли огни. Сделать это надо поблизости от башни — то есть можно либо сперва пролететь мимо и сделать запрос, а потом уже приземляться, но тратить-то столько времени неохота, потому мы просто заходим на посадку, одновременно испрашивая разрешение. Представляете, каково — держать самолет ровно и в правильном направлении, тормозить, выпускать шасси с закрылками и одновременно жать Shift и выбирать нужные сообщения?

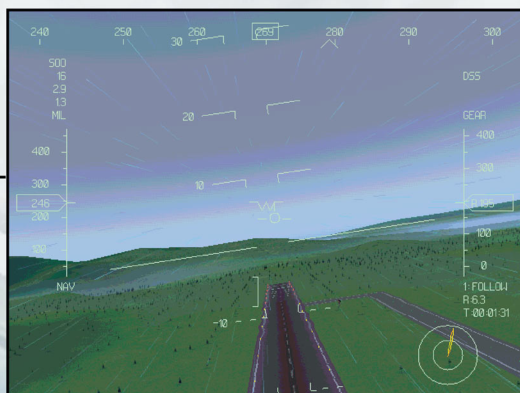




Что касается играбельности... В общем, тут тоже не все так гладко, как хотелось бы. Уже сейчас существует патч до версии 1.1, который, помимо прочего, улучшает функциональные характеристики инфракрасного радара. Но даже с улучшенным радаром процесс уничтожения наземных целей больше всего напоминает рыбалку: попаду — не попаду, и если да, то в кого? Может, на самом деле ракеты класса воздух-земля, наводящиеся автоматически, например, на танки, существуют только в «Команче» и прочих «симуляторах» от NovaLogic, но что-то не верится, что истребители будущего смогут уничтожать ЗИЛы в среднем с третьего вылета.



В **JSF** процесс уничтожения грузовиков в конвое выглядит так. Загружаем самолет по полной программе рекомендованными в инструкции кластерными «наводящимися» инфракрасными ракетами и ненаводящимися ракетами «Гидра» (их преимущество в том, что их много — по 19 штук в упаковке), плюя на незаметность для радаров, вешаем это дело на крылья, чтобы всего было побольше; оставляем уничтожение летающих целей вингменам (благо они с этой задачей прекрасно справляются) и вылетаем. Подлетаем к конвою в полном снаряжении: шесть кластерных ракет, да еще наводящихся на движущуюся цель — это ж мечта! Правда, наводятся они так себе. Как сказано в инструкции и в FAQe, сбрасывать такие штуки надо на высоте 8000 футов в тот момент, когда бомбовый прицел лежит точно на нужном грузовике. Дооооооооолго наводим проклятый прицел, состоящий их квадрата, палки вниз и кружка на земле, обозначающего место падения бомбы (часто находящегося вне экрана), наконец, вроде все попало куда надо. Сбрасываем (если не забыли люк открыть, конечно). Бабах! Кластеры красиво взорвались где-то в стороне (изгиб дороги, понимаешь, конвой едет опять же, короче расклад, батенька). На кого они «наводились» — полная загадка. Иногда, впрочем, удается попасть хоть в кого-то, если разом выкинуть все шесть ракет — внизу получается большое пекло, и есть надежда, что хоть кого-то из конвоя оно коснется. Значительно проще разбираться с грузовиками из ракетницы или пулемета, если в конвое не хватает передней или задней части: в отличие от нас, пулеметчики на танках стреляют до тошноты метко, крылья прошибают, даже если лететь перпендикулярно земле.



В Корее дождит. Такая графика не тормозит даже без 3Dfx

Итак, если конвой избавлен от переднего или заднего охранения, есть повод попробовать убить его сперва ракетами, а потом пулеметом (иначе это точно не выйдет — пулеметчики нас раньше снимут). Снижаем скорость, вырубаем надоедливую систему избегания столкновения с землей (мышкой, конечно), норовящую задирать нос са-



Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

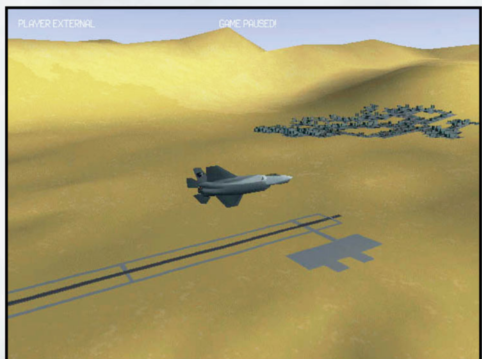
мо-
лета в тот самый момент, когда, наконец, есть прицел; и летим низко над дорогой навстречу или вслед (в зависимости от того, где убита охрана) конвою. Если лететь ровно и достаточно долго, то есть шанс попасть в нужный грузовик. Правда, из пулемета это получится сделать где-то метров с двадцати, когда мы уже просто идем на таран, повторяя подвиг легендарного летчика, и шансов не разбиться нет, но все же цель достигнута: грузовик уничтожен. Смерть пилота не означает конца игры — это просто одна из потерь. Война, как-никак.



Наземные цели составляют большинство главных целей кампании, и подобный геморрой случается постоянно. Не думайте, что справиться с неподвижной целью проще. Да, бомба наведется куда надо, но вот только понять, что же именно из нескольких целей надо было убить по программе — нельзя, а оружие, как-никак, в дефиците, особенно если заботиться о невидимости для радаров (что необходимо в сложных кампаниях) — лишь четыре ракеты или бомбы может нести наш многосильный самолет.

... игра очень стоящая и способная капитально увлечь на месяц-другой.

Бывают и еще анекдоты. Лечу однажды с задания, страшно довольный тем, что удалось относительно легко забить вражий КрАЗ (по указанному выше сценарию, но повезло с тем, что дорога была прямая и попала уже третья ракета) и вдруг вижу еще один конвой: два ЗИЛа, два КрАЗа, никакой охраны, на радаре цель — оранжевого цвета, как и та, что только что была мной уничтожена, и, хотя просмотр цели не говорит, что она Primary, все же явно вражья. Надо убить — тем более ракет еще полно. С четвертого захода выпускаю разом пятнадцать ракет и зашибаю задний ЗИЛ. И мне говорят — «Friendly vehicle destroyed». Постойте, какой же это «друг», если он едет на ЗИЛе? И почему он оранжевый на радаре? Оказывается, радару безразлично, свой грузовик или чужой — по принадлежности он только самолеты отличает. Мда-с.



Не думайте, кстати, что самолеты, если они главные цели, сшибать проще — напротив, их отловить можно только «дуриком», во время выполнения совершенно другой миссии. Дело в том, что и конвои, и самолеты движутся, но конвои едут по дороге и нам даже иногда говорят, откуда и куда, и чтобы их найти, достаточно проложить маршрут точно над дорогой. А самолет летит быстро, непонятно как и, главное, про него нам не говорят — откуда и куда. Потому найти его в воздухе ну очень непросто (вспомните, опять же, что на радаре главная цель никак не отличима от неглавной). Один раз мне удалось сшибить нужный Ил — это сделал напарник, он просто дубасил по всему, что движется, в то время как я безуспешно пытался понять, какой из трех ангаров подо мной является «главной целью».



На самом деле все это — реализм. В FAQe есть интересный и характерный для игры вопрос, который я приведу полностью: «Почему мой вингман иногда, летя на задание, врезается в холм?» Ответ: «Это нормально, бортовой компьютер иногда ошибается, такое случается в реальной военной ситуации». Утешили, ничего не скажешь.



На самом деле в холмы врезается не только напарник — нередко наш автопилот тоже считает «посадку» на крутом склоне какой-нибудь горы наиболее эффективным способом скрыться со всех радаров, а при пролете городов всегда норовит провести самолет точно сквозь высокие здания — это, правда, нестрашно, так как дома в **JSF** материальны только этажа до десятого, а выше — так, фикция. Впрочем, то, что игра сложная и реалистичная — это на самом деле не так уж и плохо, но, согласитесь, на любителя.

Кстати, один из несомненных плюсов **JSF** — это то, что тут вполне реально с первой попытки посадить самолет. Для этого надо просто врубить соответствующий режим на HMD, который рисует воздушный коридор, ведущий к посадочной полосе, и вам достаточно лишь километрах в пяти от аэродрома в этот коридор попасть и ровно лететь.

Есть в **JSF** и хорошие оригинальные придумки. В первую очередь, это возможность самостоятельно спланировать всю миссию. Собственно, планирование миссии представляет собой небольшую стратегическую игру в игре — например, днем лучше ловить конвои, оказавшиеся вне зоны действия вражьих радаров, а ночью летать убивать хорошо защищенные командные пункты. Есть опция suggest route, которая автоматически прокладывает путь до ближайшей цели, пользоваться ею не рекомендуется — лучше думать самостоятельно. Сделан режим планирования очень неудобно, но это обходимо. Крайне оригинально выполнено в **JSF** катапультирование — вы не только управляете парашютом, но, оказавшись на земле, принимаетесь бегать по округе с ручным пулеметом. Это, конечно, бесполезная шутка, но при игре «вмногером» можно устроить эдакий Doom, только на очень большой карте. Страдает оригинальность из-за уже порядком доставших русских врагов, да и вообще, симуляторов истребителей на свете очень много, и ни одного — городского маршрутного автобуса...

В целом, **JSF** — очень хорошая игра, главный минус которой — ее издатель. Лично я всегда значок Eidos на компакте воспринимаю с большим подозрением (жив в памяти Conquest Earth, стерший при инсталляции половину содержимого винчестера), да и есть у компьютерного подразделения EMI характерные для всей корпорации проблемы, подробно изложенные в одноименной песне Sex Pistols. В FAQe на вопрос об отсутствующих тренировочных миссиях ответ прямой: мы хотели поскорее выпустить это дело в свет, и потому их не сделали. Читай: хотели быстрее загрести деньги. Потому явно недотестировали продукт, из-за чего и появились все эти проблемы с уничтожением ЗИЛов. Кстати, отсутствие тренировочных миссий, а еще лучше, тьюториала — большой минус, хотелось бы все же посмотреть, как бы стал уничтожать конвои компьютер.

Тем не менее игра очень стоящая и способная капитально увлечь на месяц-другой. Однако прежде чем идти за ней в магазин, поищите где-нибудь новый симулятор от DID — «F-22 ADF». Есть сведения, что он получше будет. **СИ**

Альтернатива:
F-22 ADF, EF-2000 2.0

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

CHESSMASTER 5500 DELUXE

PC

... райский подарок для любителей шахмат...

Платформа: PC
Жанр: **шахматный симулятор**
Издатель: Mindscape
Разработчик: **Mindscape**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, 2x CD-ROM, Win'95
Интернет: **www.mindscape.com**



Остается по-прежнему непонятно, зачем Mindscape делает абсолютно непригодные к использованию «трехмерные» наборы фигур.

Достоинства:
Сильно варьируемый уровень сложности, уроки для новичков

Недостатки:
Мало новшеств по сравнению с предыдущей версией, мелкие технические огрехи

Резюме:
Лучшая шахматная игра

V	1,4
S	0,6
I	1,9
G	2
O	1,6
A	1

8,5



Собственно, особо и говорить-то про последнюю версию знаменитого ChessMaster'a нечего. Это просто лучшее воплощение игры в шахматы для персональных компьютеров, и таковым оно является еще со времен 3000-ной версии. Все попытки разнообразных производителей и издателей переплюнуть мощнейший аппарат всегда оборачивались эдаким издевательством над шахматами, в лучшем случае интересным по причинам графических излишеств (вспомните панковские BattleChess — играть не умели, но зато друг друга по шлему шарахали).

Собственно, единственный минус новой версии **ChessMaster'a** — то, что едва ли стоит тратить на нее деньги, ежели у вас уже есть предыдущая (в конкретном случае 5000). Фактически новшеств не очень-то и много, и они, конечно, отдельных $40 не стоят. Сводятся они к 12 часам звука, в том числе чтения вслух правил шахмат, а также к некоторым доработкам в области послематчевого комментария (можно вызвать специальное окно, в котором будет довольно подробно рассказано, где именно каждый из игроков допускал ошибки или, напротив, делал сильные и неординарные ходы).

Программа содержит 26 весьма обширных лекций по шахматам, от примитивного разъяснения правил и поведения фигур на поле до подробного изложения хитрых гроссмейстерских извращений с примерами. Собственно, каждая из 26 лекций делится на кучу мелких уроков, в ходе которых рассказывается о том или ином приеме, демонстрируются примеры из крупных шахматных баталий, после чего, как правило, вам предлагают проверить полученные знания на практике (например, каким ходом в такой-то позиции сделать вилку). Иногда, впрочем, вопросы становятся недостаточно интерактивны: надо не двигать фигуры на доске, а лишь рассмотреть позицию и ответить про себя, после чего уже можно проверить правильность своей догадки (но никаких пряников или восторженных коментариев по поводу своей сообразительности в этом случае не ждите).

Про саму игру в шахматы с **ChessMaster'ом 5500** можно сказать только то, что если вы не Гари Каспаров, то в лице программы от Mindscape вы точно найдете абсолютно равного вам по силам соперника. Помимо стандартного набора из восьми уровней сложности существует еще уйма возможностей настроить игру в соответствии со своими способностями: действует хитрая система рычагов и переключателей, позволяющих устанавливать реакцию компьютерного шахматиста на конкретные события и уровни игры по конкретным параметрам: например, его склонность к оборонительной или наступательной тактике, стремление к захвату площади доски или, напротив, фигур, любовь к доминированию в четырех центральных квадратах (некоторые гроссмейстеры считают это чуть ли не решающим элементом игры) или же к фланговым атакам, а равно конкретную силу игры в защите и нападении, умение ловить фигуры и грамотно раскрывать позиции. В итоге каждая игра становится непохожей на предыдущую по способу игры соперника: даже если делать точно те же самые ходы, но между партиями поменять настройки AI, можно уже после второго хода получить совершенно непохожую на предыдущую позицию на доске.



Кстати, в **ChessMaster 5500** есть еще целый набор виртуальных гроссмейстеров, имитирующих игру практически всех сколько-нибудь известных шахматистов современности и не очень древней истории. Играть с этими монстрами, правда, можно только в том случае, если вы и сами имеете пару разрядов и международных кубков. Однажды мы с приятелем попробовали обыграть сперва Юдит Полгар, а потом Майю Чебурданидзе, так вот сколько мы ни бились и какие себе форы не делали (форы, связанные со временем: например, мы пытались ограничить раздумья соперника над ходом одной секундой или общее время партии с ее стороны одной минутой), все равно и Юдит, и Майя уделывали нас, раздумывая в сумме над своими ходами не больше полуминуты. Кстати, делалось это каждый раз по-новому, и стили двух шахматисток были легко отличимы. И это при том, что приятель мой довольно большой любитель шахмат, не раз обыгрывавший тот же 4000-й «ЧессМастер».

Впрочем, если засесть за игру основательно, то поднять свое мастерство с помощью **ChessMaster 5500** можно. Дело в том, что помимо просто игры здесь присутствует огромных размеров и содержательности интерактивный шахматный учебник, в основном составленный молодой американской шахматной звездой Джошем Уэйцкином. Он



подробно разъясняет всякие разные тонкости и хитрости игры, от примитивных (что такое «вилка» и как ее ставить) до не очень таковых (что такое разновидность вилки под названием «рентген»). Еще более интересными являются так же подробно прокомментированные несколько партий (сыгранных Уэйцкином), причем уровень комментария тоже варьируется: можно прослушать подробные лекции по каждому ходу, ориентированные на новичков, а можно — на продвинутых шахматистов; во втором случае не разъясняются и так достаточно очевидные ходы, но зато подмечаются некоторые хитрые фишки, а также ошибки соперника, которые так просто и не заметишь.

Помимо комментированных партий, есть в 5500-м «ЧессМастере» и огромная база данных по 27 тысячам (!) сыгранных в мире и занесенных в анналы партий, с довольно обширными возможностями поиска как по игроку или времени проведения, так и по конкретным позициям (ну, к примеру, попали вы в интересное положение, и хотите узнать, случалось ли что-либо похожее в играх мастеров и чем оно тогда заканчивалось). Помимо этого, по традиции присутствуют 50 шахматных задачек от Джона Нанна, причем задачки эти тоже варьируются от «простеньких» (не по решению, а по формулировке задания) «мат в три хода» до страшно верченных задач типа «как такая позиция могла получиться на доске» или матов ходов в восемь... Кстати, судя по всему, задачи эти не случайно называются «любимыми задачами Джона Нанна» — явно видно, что это не просто выписка из подшивки какого шахматного журнала, а именно тщательно отобранные очень хитрые задачи. Елинственное «но» — для их решения достаточно один раз двинуть фигуру (то есть при «мате в три хода» надо найти только первый из них). Впрочем, сделать это очень сложно, и потому если бы надо было искать все три, получилась бы просто какая-то мозговоротка. Наконец, присутствует возможность оценить свой уровень мастерства путем предсказания некоторых грамотных ходов в известных партиях разных мастеров от Касабланки до Фишера.



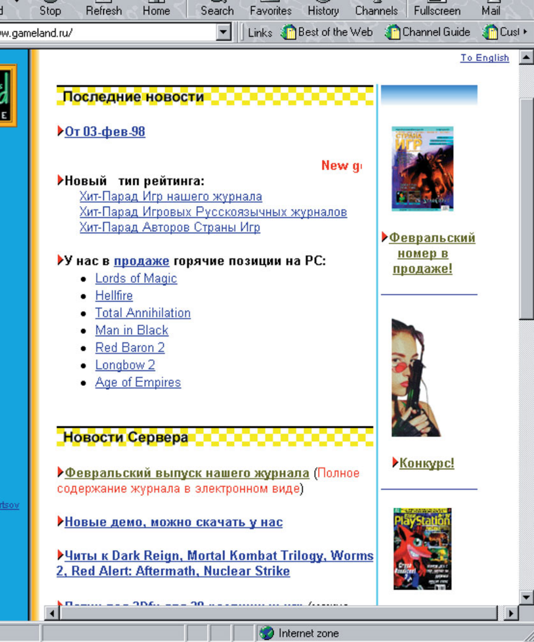
Ну а чтобы немного покритиковать, надо сказать, что места для 6000-ной версии пока оставлено достаточно. Недостатки в основном кроются во внешней стороне дела: во-первых, зачастую достают какие-то связанные со звуком баги, а во-вторых, остается по-прежнему непонятно, зачем Mindscape делает абсолютно непригодные к использованию «трехмерные» наборы фигур. На доске с использованием таких фигур позицию не видно, а повернуть доску нельзя. Очевидно, что главное направление, куда следует теперь развиваться «ЧессМастеру» — это нормальная трехмерная графика, такая, чтобы доску можно было крутить-вертеть абсолютно свободно, и чтобы в то же время все выглядело красиво и качественно. Пока же играть можно только на классической двухмерной доске.

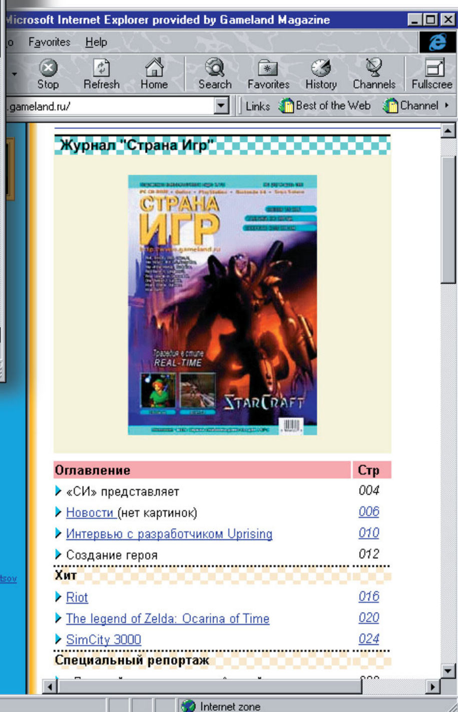
В общем и целом, **CM 5500** — райский подарок для любителей шахмат, а всем остальным можно пересказать высказывание того самого Джоша Уэйцкина: шахматы — это своего рода стратегическая игра. Если обмозговать эту аксиому, то понимаешь, что действительно, куда там всяким попсовым C&C до веками отлаживавшейся игрушки... Кстати, интересно, когда какие-нибудь очередные интерплеевские панки сделают real-time шахматы?.. **СИ**

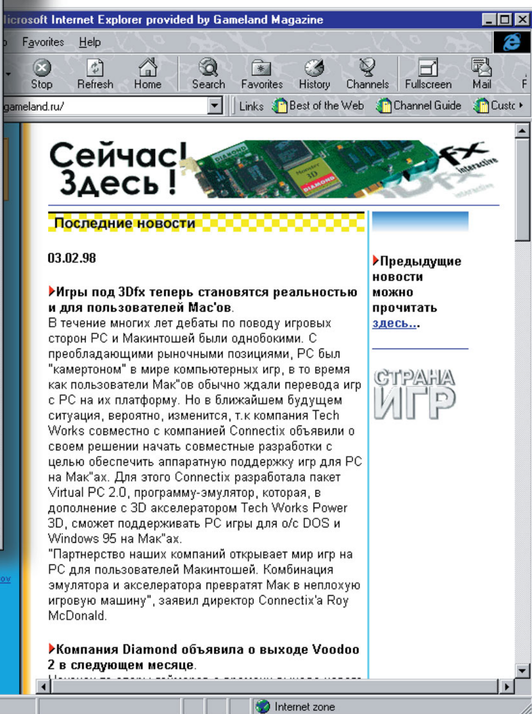
Альтернатива:
ChessMaster 5000

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

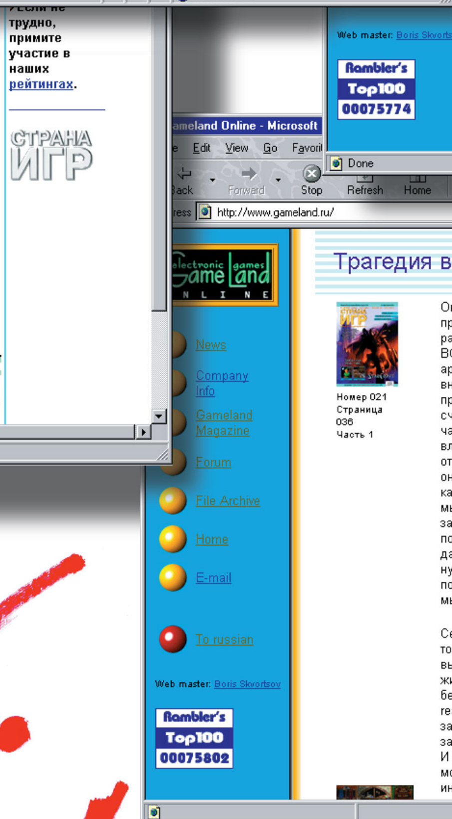
http://

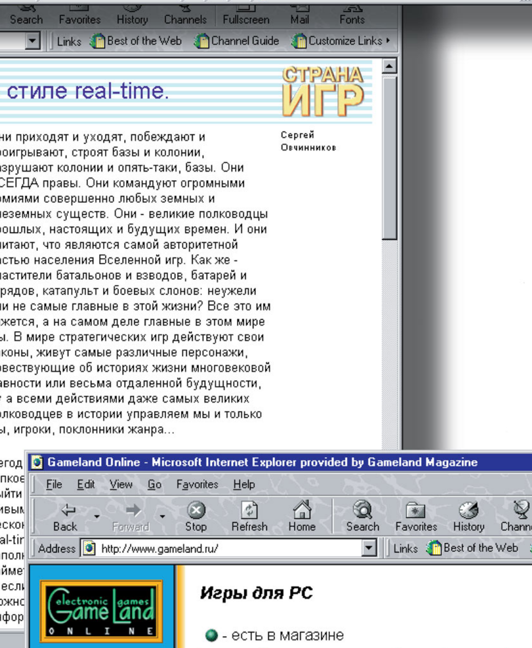












www.gameland.ru

SCREAMER RALLY

PC

... это аркадный симулятор фактически несуществующей модификации раллийного спорта ...

Платформа: PC
Жанр: **гонки**
Издатель: Virgin Interactive
Разработчик: **Milestone**
Требования к компьютеру: P-100, 16 MB RAM, 4X CD-ROM, MS-DOS, Win'95, рекомендуется 3D-акселератор
Интернет: www.vie.com

Уже на протяжении нескольких лет все мы были свидетелями увлекательнейших гонок за потребителями, развернутых в жанре двумя крупными издательскими домами Virgin и Electronic Arts. Первая пыталась покорить зрителя чисто приставочной гонкой Screamer (никогда, правда, не появлявшейся на этих самых приставках), а другая — компьютерной, стремящейся стать симулятором Need for Speed (по иронии судьбы, появившейся давным-давно на консоли от 3DO). Борьба шла, прямо скажем, с переменным успехом. С NFS [1] Screamer [1] соперничать, конечно же, не мог, и в то же время, вторая версия Need for Speed настолько же уступала очень хорошему Screamer 2. NFS3 только объявлен, а вот очередная версия конкурента уже давно находится в наших руках. Третью попытку обойти NFS мы сейчас и рассмотрим.

Screamer подался на раллийные гонки, которые проводятся по всему миру, причем трассы для них выбираются как можно менее пригодные для езды. Потому-то гладеньких асфальтовых покрытий в **Screamer Rally** вам увидеть не удастся. Или почти не удастся. Вообще игра сделана довольно странно: для раллийных гонок трассы несколько коротковаты, и к тому же являются кольцевыми; для стандартных же компьютерных гонок дороги слишком неровные. Вот и получается, что **Screamer Rally** — это аркадный симулятор фактически несуществующей модификации раллийного спорта. Но, главное, игрока это не должно волновать. Что ему нужно? Красивые трассы, чуточку реализма, звук и отличная графика. А, еще много машин. А уж этого всего у **SR** в достатке.

Существует несколько режимов игры. Аркадный автомат (все-таки любит SR приставки и игровые автоматы, чувствуется, что игра приходится им близким родственником) и чемпионат, в котором вам придется проходить трассы последовательно в режиме кампании. Также имеется и стандартный time trial, позволяющий сразиться с рекордсменом на любой из трасс.





Значительно приятнее выглядят фигурки двух компьютеров, соединенных кабелем, призрачно намекающие на наличие многопользовательского режима. На самом деле создатели игры нас дерзко обманули, так как для игры вдвоем совершенно необязательно иметь два компьютера и соединять их каким-то кабелем. Достаточно лишь сыграть в split screen — и проблема совместного времяпровождения при наличии лишь одной игровой машины разрешена.



Не исключен, конечно, вариант игры по сети или по нуль-модему. Но это, конечно, не так интересно. Ну хорошо, выбрали мы режим, трассу, автомобиль, и...

...Поехали. О графике в **SR** можно говорить только при условии, что железячка под именем 3Dfx уже поселилась в вашем компьютере. Если это радостное событие еще не произошло, то вам придется довольствоваться старым добрым Screamer2, но с некоторыми легкими вариациями. 16-битный цвет (при желании) — это уже не новость, а вот действительно красивые трассы с полигональными окружающими ландшафтами (как и в Test Drive 4, многоуровневыми) — и сейчас редкость в игровой индустрии. Повороты кажутся настоящими, прекрасно вписываются в ландшафт, горки далеко не являются просто навороченными дизайнерами кучами песка, совершенно неуместными на трассе, а действительно кажутся частью натурального естес-

Необходимо хотя бы раз проехать по ним — и вы поймете, что все недостатки Screamer Rally меркнут перед его замечательны и трассами.

Достоинства:
Великолепный дизайн трасс, достойная графика, большое количество настроек автомобилей, солидное разнообразие.

V	1,5
S	1
I	1,5
G	1,5
O	1
A	0,5

Недостатки:
Управление местами нереалистично, отсутствует вид из кабины машины, имеются многочисленные «баги» в трехмерных полигональных моделях трасс (выпадение полигонов, появление «мест склейки»)

Резюме:
Солидная и интересная гонка, один из главных европейских шедевров года.

7



Сергей **ОВЧИННИКОВ**



твенного ландшафта. Вообще, игра, в отличие от многих других творений созданных для трехмерных акселераторов, не страдает излишней зализанностью. Несмотря на всю свою полигональную сущность (часто проявляемую в «местах склейки»), грязь кажется грязью, а не бетонным покрытием, а дорога, покрытая гравием, действительно почти оставляет ощущения езды по гравию. Не хватает только летящих в лобовое стекло и в фары мелких камушков. То же и с пейзажами. Вместо того, чтобы, как создатели NFS2, сделать вместо деревьев некую картонную картинку с деревьями, Milestone потрудились обсчитать каждое из этих зеленых насаждений как отдельный трехмерный объект. Конечно, разработчики не дошли до того, чтобы каждый листик и веточку делать полигональными (кстати, похоже, создатели Trespasser, студия Dreamworks именно это и собираются делать в своем проекте), но пришли в результате к очень изящному решению. На дубину ствола одеваются две картонки под прямым углом, на каждую из них наносится «лиственная» текстура, вот и получается — быстро и очень качественно. Более того, красиво. Особенно замечательный эффект создает такой сосновый лес на канадской трассе, и не забудьте о проселочной дорожке — ее доля в создании такого впечатления ничуть не меньше. Периодически, с некоей долей вероятности (процентов в 15), трассы окутываются плотным туманом, мешающим в деле разглядывания красот природы, а главное, поворотов. Туман, в отличие от большинства гонок, реализован не по необходимости, а просто из соображений «чистого искусства», именно поэтому здесь он совершенно не раздражает. Единственное нарекание, связанное с погодными явлениями в игре — то, что эффектов этих мало. Ну что мешало разработчикам устроить дождик, снег, песчаные заносы, торнадо, наводнения и землетрясения?

Таких интересных и качественных трасс в гоночных играх не было уже достаточно давно, наверное, со времен выхода Need for Speed. Количество их, прямо скажем, невелико, всего семь штук, да и к тому же не все они доступны сразу.

Большинство участков трассы имеют строгие борта, выраженные либо как невысокое заграждение, либо же как высоченная каменная стена. Да, срезать участки нельзя, но зато дороги, как правило, настолько широки, что правильно выверенная траектория при повороте (особенно учитывающая другой, последующий поворот), может добавить в вашу копилку пару выигранных секунд.

Автомобилей для начала доступно лишь четыре штуки, причем лишь на двух можно с известной степенью удачи и умения побеждать практически везде. У каждого имеются собственные характеристики (которые вам даже не показывают), а решение о выборе той или иной спортивной машины вы должны принимать, исходя из ее внешности. Если автомобиль велик и кажется неповоротливым, будьте уверены, именно его заносить на дороге будет меньше всех. Несмотря на это, в принципе, любую машину можно отрегулировать и подстроить под себя. Существует достаточно большое количество характеристик, которые вы можете подбирать для своей машины: от типа колес, регулировки рулевого управления и тормозов до степени накачки шин и мягкости подвески. При этом изменение настроек достаточно ощутимо скажется на процессе гонки (правда, как правило, далеко не лучшим образом), тем не менее, попробовать этот «конструктор», несомненно, стоит.



О заносах. Эта деталь игры реализована с максимальным вниманием со стороны ее создателей. Нет такого поворота, в результате выполнения которого автомобиль бы не занесло куда-нибудь «сильно в сторону». При этом тип покрытия практически не имеет значения. Единственное, при езде по асфальту (что случается крайне редко), сцепление автомобильных шин с покрытием более прочное. А так — все время создается впечатление, что едете вы не по достаточно сухой проселочной дороге, а просто по катку, да еще и на «летней» резине. Вся премудрость управления машиной на таких «опасных» трассах заключается в правильном заблаговременном расчете поворотов (и степени заноса на них, разумеется). Ну а кнопка тормоза, как и в любой аркаде, предусмотрена только для вида. Использовать ее не рекомендуется. Газ можно отпускать лишь в самом крайнем случае.

Таких интересных и качественных трасс в гоночных играх не было уже достаточно давно, наверное, со времен выхода Need for Speed. Количество их, прямо скажем, невелико, всего семь штук, да и к тому же не все они доступны сразу. Но дизайн действительно великолепен, и больше здесь ничего сказать нельзя. Необходимо хотя бы разок проехать по ним — и вы поймете, что все недостатки **Screamer Rally** меркнут перед его замечательными трассами. Или почти все. В качестве подопытного кролика я провел эксперимент и играл в **SR** каждый день в течение почти двух недель. За это время мне удалось полностью пройти игру, открыть все трассы, а самое главное — удалось сохранить к ней интерес и после достаточно долгого периода общения с ней. Это, знаете ли, редкость. Так что судите сами. **SR** — далеко не идеальная игра, но на данный момент в жанре гонок ничего свежее и интереснее пока нет.

СИ

Альтернатива:
Screamer 2, Need for Speed

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME

PC

Первая часть

Можно говорить с полной уверенностью, что Journeyman Project 3 является совершенно новой игрой во всех отношениях.

Платформа: PC
Жанр: **adventure**
Издатель:
Red Orb Entertainment
Разработчик: **Presto Studios**
Требования к компьютеру:
P-90, 16 Mb RAM, Win 95
Интернет: **www.redorb.com**



С точки зрения графики Journeyman Project 3 является на данный момент одним из лучших представителей жанра adventure.

Достоинства:
Очень красивая графика, профессиональная игра актеров, мощный сюжет

Недостатки:
Игра может показаться не очень динамичной, геймеры «со стажем» будут, возможно, разочарованы

V	1,5
S	0,5
I	1
G	1
O	1
A	2

Резюме:
Одна из самых лучших игр жанра adventure за все время его существования

7

Journeyman Project впервые появилась на Macintosh. Те, кто ее видел, совершенно справедливо сравнивают ее с Myst'ом. Потрясающие по красоте картинки, остроумные головоломки, а также сильный сюжет во многом сближают эти две игры. Вторая часть Journeyman Project под названием Buried in Time продолжала сюжетную линию серии, но технологически отличалась некоторыми особенностями игрового процесса. Совсем недавно на прилавках магазинов появилась и третья часть, которую мы наконец-то можем детально рассмотреть.

Можно говорить с полной уверенностью, что **Journeyman Project 3** является совершенно новой игрой во всех отношениях. Однако это не значит, что поклонники предыдущих частей этой серии окажутся разочарованными. Изменения коснулись в основном графического движка, о котором мы поговорим позднее, а базовая концепция и все, что с ней связано, осталось в целости и сохранности. Сюжет традиционно связан с путешествиями по времени. На этот раз вам придется помочь главному герою остановить вторжение инопланетян, отправившись в далекое прошлое.

Как вы помните, в Buried in Time вашему герою приписывались различные преступления, которых он не совершал, и всю игру вы должны были находить для обвиняющих различные доказательства обратного. В конце концов, нити расследования привели вас к работнице Секретного Агентства, работающей под кодовым именем Агент 3. Вам удалось вживить вирус в ее временной костюм, и она фактически растворилась во времени, беспорядочно путешествуя по линии истории. Без временного костюма отправиться ни в прошлое, ни в будущее невозможно, однако вам удается получить еще один временной костюм, который называется Хамелеон.

В процессе игры обнаруживается несомненная связь между Вторжением и тремя разрушенными в древности городами — Атлантидой, Эль Дорадо и Шангри-Ла. Размышляя о том, почему они были разрушены, вам придется побывать на их развалинах, а затем незамедлительно отправиться в прошлое. В прошлом вам посчастливится увидеть три легендарных города в целости и сохранности. Но, разумеется, гулять по ним вам предстоит не в целях туристической поездки, а для того, чтобы разыскать древние артефакты, которые помогут остановить пришельцев в настоящем.



Хамелеон оказывается не вполне обычным временным костюмом. Помимо его прочих достоинств он позволяет вам получить внешность того, кого вы встретите на своем нелегком пути. Таков краткий сюжет **Journeyman Project 3,** однако он содержит еще множество различных особенностей, которые проявляются непосредственно в игровом процессе.

Размер игрового мира сравним с предыдущей частью серии Buried in Time. Все location'ы разумно сбалансированы. Вопрос, что делать дальше, столь актуальный для многих игр жанра adventure, не доминирует. Разработчики добились этого, несколько снизив свободу действия и перемещения игрока в самом начале **Journeyman**





Project 3. Так что пока вы не сделаете того, что требовалось от вас на какой-то заданной территории, никуда дальше вы не попадете. Ограниченная территория в **JP3** является своеобразным признаком того, что что-то здесь вы не сделали. Но было бы несправедливо говорить о том, что игра слишком проста. Хотя, разумеется, она и не слишком сложна.

В **Journeyman Project 3** вам придется побывать более чем на 500 location'ах. Такое огромное их количество создает иллюзию настоящего мира, тем более что почти на каждом из них приходится что-то делать. Более



того, эти location'ы не являются просто красивыми картинками, на каждом из них вы можете поворачиваться на 360 градусов.

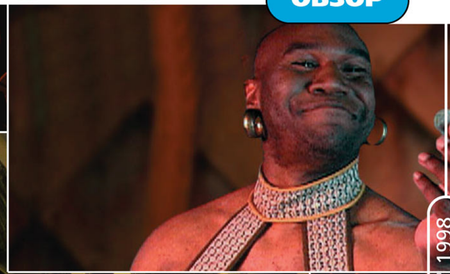
Всего в игре участвуют около двадцати персонажей, с которыми придется общаться. Но, как уже давно известно, компьютерные герои выполняют ваши просьбы крайне неохотно, обычно за какую-нибудь безделицу или, по крайней мере, за услугу. В **Journeyman Project 3** с этим их свойством вам поможет справиться ваш временной костюм Хамелеон. Как я уже говорил, он позволяет вашему герою принимать внешность того, кого он встретил. Вследствие такой его особенности в игре часто возникают достаточно забавные ситуации. Так, например, на Атлантиде вы встретите восемь различных персонажей. С каждым из них вы сможете общаться в качестве семи разных людей. Стоит ли говорить о том, что это рождает множество самых различных смешных казусов. Но, разумеется, такое «перевоплощение» выполняет и функциональное значение. Пообщавшись с тем или иным человеком, вы можете получить какую-нибудь подсказку к решению очередной головоломки. Хотя иной раз приходится напряженно думать, подбирая реплику или ответ на вопрос, чтобы не напугать своего собеседника какой-ни-



Дмитрий ЭСТРИН







будь глупой фразой. Помимо всего прочего разговоры отвечают и другой немаловажной цели, а именно развитию сюжета.

Очень интересно составлены в игре головоломки. Отныне они воспринимаются не как расплата за приятное время, проведенное собственно за игрой, а как раз как это приятное время. Кроме того, разработчики попытались связать головоломки с сюжетом. Нельзя сказать, что эта попытка провалилась в **Journeyman Project 3.**

В игре снялось 26 профессиональных актеров, каждый из которых представляет весьма яркую личность. Эта художественная часть составляет особый предмет гордости для разработчиков.





В некоторых случаях, когда вы сделаете какие-то выводы из разговоров с персонажами, а также вникнете в сюжетные тонкости, разгадывание головоломок большого труда не составит. Но, увы, только иногда. Впрочем, все головоломки сравнительно просты, в частности благодаря тому, что почти всегда знаешь, что конкретно нужно сделать.

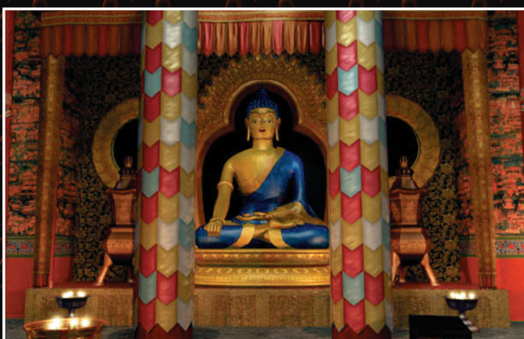
Но все же разработчики решили перестраховаться и помочь некоторым особенно тяжело соображающим на нелегком поприще разгадывания пути решения puzzle'ов. И вновь помощь



скрывается в вашем хитром временном костюме. Дело в том, что в нем живет чрезвычайно умное, полуискусственное существо. Зовут его Артур. Если вы вдруг застряли в какой-нибудь головоломке, то Артур сможет подсказать решение, если его, конечно, попросить об этом. Кроме того, он может помочь, если вдруг вы заблудились в многочисленных location'ах или не знаете, что делать дальше.

Кроме этого стоило бы отметить высокую интерактивность, которая для игр подобного рода все еще остается чуть ли не ненужным игровым атрибутом.





Теперь о грустном для многих геймеров. Из **Journeyman Project 3** был полностью удален такой немаловажный для приключенческой игры элемент как смерть главного героя. Споры по поводу сего печального события в играх ведутся до сих пор, но к единому мнению прийти так и не удалось. Одни говорят, что смерть должна оставаться в играх жанра adventure, так как она не только добавляет реализма и азарта игровому процессу, но и придает ему своеобразный шик. Другие - что смерть в игре ограничивает свободу действия главного героя и только вызывает отрицательные эмоции, добавляя излишней сложности игре. Не будем размышлять о том, кто из этих двух категорий геймеров прав, но факт остается фактом — что бы вы ни делали, вы ни за что проиграть не сможете. Разработчики аргументировали это тем, что теперь игроки могут предпринимать самые неординарные действия безо всякой боязни проиграть.

В игре снялось 26 профессиональных актеров, каждый из которых представляет весьма яркую личность. Эта художественная часть составляет особый предмет гордости для разработчиков. Если в предыдущих частях серии снимались в основном друзья или родственники создателей игры, то на этот раз было принято решение предоставить дело профессионалам. И хоть звезд Голливуда вы не увидите, все же многие из актеров действительно представили себя в лучшем свете.

С точки зрения графики **Journeyman Project 3** является на данный момент одним из лучших представителей жанра adventure. Конечно, абсолютной свободы передвижения не существует, но не это главное. Legacy of Time очень красивая игра. А это всегда приятно. Великолепными картинками сейчас никого не удивишь, но не стоит забывать, что помимо всего прочего можно менять угол обзора на 360 градусов. И при этом графическое искажение невооруженным глазом заметить не удастся. Кроме этого стоило бы отметить высокую интерактивность, которая для игр подобного рода все еще остается чуть ли не ненужным игровым атрибутом.

Journeyman Project 3 — игра для всех без исключения. Но конечно, прежде всего, она предназначается для тех, кто играл в Buried in Time, так как сюжетные связки с этой частью очевидны и даже помогают лучше ориентироваться на всем игровом пространстве. Хотя и для всех других Legacy of Time окажется довольно приятным продуктом, который сможет доставить удовольствие.

СИ

Альтернатива:
Myst, Journeyman Project 2

Дмитрий **ЭСТРИН**

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

PC

Реализм поведения автомобилей в гонке просто потрясает. Такого отлаженного механизма реагирования на малейшие отклонения руля и повороты, ... нет, пожалуй, ни в одном симуляторе ...

Платформа: PC
Жанр: **автосимулятор**
Издатель: Codemasters
Разработчик: **Codemasters**
Требования к компьютеру: P-166, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95, рекомедуется трехмерный акселератор.
Интернет: **www.codemasters.co.uk**

Достоинства:
Потрясающий реализм гонки, множество погодных эффектов, реально влияющих на управление машиной, интересный многопользовательский режим, отличный набор машин, в реальности характеристик которых можно не сомневаться, испробовав на трассе. Отличные световые эффекты.

V 1
S 0
I 2
G 2
O 1,5
A 1

Недостатки:
Неудачное звуковое и музыкальное оформление, достаточно «простая» графика. Отсутствует «родная» поддержка 3Dfx Voodoo, при наличии оптимизированной версии для Riva 128, S3, ATI Rage. Некоторая однообразность трасс.

Резюме:
Великолепная по реализму и увлекательности гоночная игра, по праву заслужившая отличную лицензию. Рекомендуется всем поклонникам жанра.

7,5

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

У автомобиля, между прочим, четыре колеса. Как правило, четыре. А у человека обычно бывает две ноги. Ну вот, опять кто-то в чем-то нас обогнал. Мало того, автомобиль и передвигается быстрее, причем на несколько порядков. Зато по деревьям лазить не может — раз, на скалы не забирается — два, плавает очень плохо — три, и вообще у людей перед ним большое преимущество — они могут разбить или выкинуть его в тот момент, когда они захотят. Хотя автомобиль тоже может... Главное же преимущество этой стальной горы мусора в том, что часто он становится не просто уважаемым членом семьи, но и предметом, как правило, безответной любви, зависти и почитания. Люди не только придумали четырехколесного друга, но и возвели его быстренько в ранг божества. Заметьте, ни с паровозами, ни самолетами такое не случалось, а все оттого, что такое транспортное средство никак нельзя назвать персональным. А машина — вот она перед крыльцом стоит. «У меня «Форд». «А у меня «Тойота». «Да ну вас, у меня вот «Жигуль» родной под тем сугробом стоит. У кого еще такой красавец есть? Вон, его даже и не видно». Шутки шутками, но мы действительно автомобили любим. Это, между прочим, чуть ли не единственное средство передвижения, которое работает не на человеческой тяге, а на бензине, и на котором проводятся крупные спортивные соревнования (мотоциклы не в счет — это фактически такие же машины, а всякие дельтапланы с моторами — это, простите, экзотика). Автоспорт заключается не только в гонках Формулы, в этом потенциальном «жанре для компьютерных игр» имеется множество разновидностей, и некоторых из них игровая индустрия пока еще не касалась. Ну, с Формулой все ясно. Еще имеются раллийные гонки, всяческие «Индикары», «Наскары», заезды на грузовиках. И все? А вот, пожалуй, одного из самых интересных видов заездов на спортивных машинах по стандартным кольцевым трассам игрокам еще не показывали. Вернее, показывали, но только в виде аркадного симулятора Sega Touring Car, что же касается симулятора настоящего, или почти настоящего, причем еще и на PC, то тут до последнего момента было пусто.



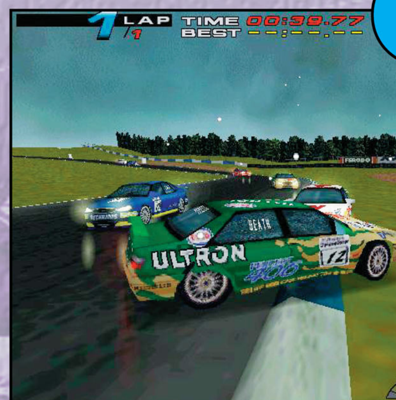
Небольшая свалка сразу после старта может помочь пробраться поближе к лидерам

Английская компания Codemasters решила подарить нам эту радость езды на настоящих спортивных автомобилях по совершенно реальным трассам, предназначенным, в принципе, для гонок на машинах класса «Формулы». В этом-то и вся прелесть игры. Как 16 достаточно крупных автомобилей с мощнейшими двигателями и ходовыми характеристиками смогут ужиться на узкой формульной трассе?



Эту машину немного «размяли» по пути

Игровой процесс построен на постоянном противоборстве с соперником. Если в гонках класса «Формула 1» от водителя требуется фактически лишь уйти вперед на первом же повороте и стараться не подпускать соперников,



Трасса покрыта тоненькой корочкой льда. Очень скользко, один неверный поворот — и вы на обочине

проезжая каждый круг быстрее них, то в **Touring Car** главное совсем не это. Дело в том, что практически все автомобили на гонке совершенно равны по своим характеристикам. Кое-какие, конечно, лучше тормозят, разгоняются и так далее, но сбалансированность болидов при этом достигается неимоверная. Соответственно, и оторваться от преследования на такой машине невозможно. В «Формуле» столкновение фактически означает окончание гонки и прощание с лаврами победителя, здесь же удачное столкновение, «бортование» противника и сброс его с трассы пусть официально и не поощряется, но зато способно дать вам значительное преимущество. Codemasters справедливо решила лишить водителей возможности долбать свои машины безнаказанно и придумала совершенно уникальную систему нанесения повреждений. Визуально все выглядит настолько правдоподобно, что ни одному современному автосимулятору такое и не снилось. Повреждения и вмятины образуются именно в тех местах, где столкновение произошло. При этом в момент аварии во все стороны летят не непонятные треугольнички, как в Destruction Derby, а совершенно осознанно смоделированные запчасти. Крышка капота, бампер, кусок фары, стекло. В такой момент гонка превращается во что-то вроде наших «гонок на выживание». Все куски, отодранные от машин, падают на землю и остаются лежать там до конца гонки. Но не стоит забывать, что целью игры является не нанесение ущерба противнику, что, поверьте, крайне увлекательно, а просто прибытие к финишу с максимально высоким результатом. Но если, конечно, кто-нибудь осмелится вам помешать — тогда можно и разбить парочку машин противника. А мешать обязательно будут. Искусственный интеллект запрограммирован таким образом, чтобы не различать машину игрока. Для каждого из «виртуальных» компьютерных водителей совершенно все равно, кто едет перед ним — такой же виртуальный противник или же живой



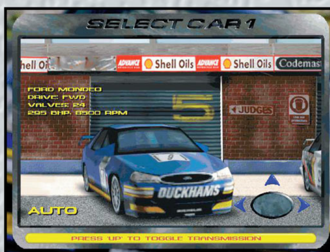




игрок, пытающийся заработать достаточное количество очков, чтобы пробраться в следующий круг. Здесь Codemasters, конечно, вспомнили о своем приставочном прошлом и настоящем, и поэтому заставляют нас даже в чемпионате все время приходить на высоких местах, только чтобы вы были допущены к следующей трассе. А самом же начале игры вам доступны только две из них, но по мере прохождения «кампании» (иначе это уже и не назовешь) количество доступных трасс для свободных и многопользовательских заездов возрастет. Всего в игре восемь трасс, каждая из которых в точности скопирована с настоящих треков для заездов чемпионата **TOCA** в Англии. Одна из них вам наверняка знакома — ведь на трассе в Силверстоуне проходят и гонки «Формулы 1». Остальные не столь знамениты, но от этого совершенно ничего не теряют. Единственной проблемой является однообразие окружающих ландшафтов. Англия, как известно, страна достаточно красивая, но вот особенных перепадов типов ландшафта и особенно климатических зон в ней найти трудно, разве что есть кое-какие горы в Шотландии, но они для таких гонок явно не годятся. Так что вы, к сожалению, ограничены созерцать лишь заборы, зеленую травку и широколиственные растения. Пусть ландшафты однообразны, зато погода в Англии — целая тема для отдельной игры. В **TOCA Touring Car** погодные условия реализованы, без всяких сомнений, на высшем уровне. Основным отличием от остальных продуктов подобного рода, щеголяющих изменяющейся погодой, является то, что климат действительно влияет на течение гонки. К примеру, если идет снег, что достаточно часто бывает, то дорога местами покрыта ледяной коркой, лавировать на которой, тем более на узкой трассе, довольно сложно. Во время дождя дорога мокрая, что также не способствует лучшему сцеплению колес с асфальтом. Если над трассой разразилась буря, то действие происходит при затемненном небе и ухудшенной видимости. Иногда окружающие объекты мгновенно освещаются очередной вспышкой молнии. И льет дождь, причем достаточно сильный. В особо редких случаях над трассой светит солнце, щебечут птички, одуревшие от автомобильных выхлопов, а толпы на трибунах становятся заметно больше. Не будем сейчас говорить о жалких людишках. Они, бедные, все так же размазаны по своим трибунам, как и раньше. Зато во время дождя им наверняка

Кусочки от разбитой фанерной дощечки мешают разглядеть хоть что-нибудь за уродливым рулем. Нет, это просто не могут быть мои руки!

очень удобно, так как вода просто должна стекать по ровной разноцветной поверхности на зеленую травку - и все. Чаще всего небо все же затянуто густыми облаками, которых имеется нес-







колько оттенков. Надо сказать, что для гонки такие условия просто великолепны, трасса сухая, резина не перегревается, никаких проблем. Не стоит только забывать, что все те же преимущества появляются у соперников. Все дело портит только одно — недоста-

Машины иногда заносит даже в сухую погоду и на самой хорошей дороге. В самом неподходящем месте



точное количество видов обзора. В собственно гонке можно смотреть на машину сзади на двух расстояниях (где-то два и четыре метра), а также имеется возможность переключиться на вид из кабины и вид прямо с ветрового стекла. Что касается самого распространенного для симуляторов «внутреннего» вида от первого лица, то он реализован на редкость удачен, однако оформление вашей дорогой (в буквальном смысле — стоимость таких машин превышает 100 тысяч долларов) настолько убого, что можно всерьез поверить в то, что катаетесь вы на Запорожце. Так или иначе, я все же порекомендую более аркадный, но и более удобный вид сзади. Самое большое разочарование еще впереди. После окончания гонки нам показывают удаляющуюся машину и... все. Никакого намека на возможность не только сохранения, но и даже элементарной прокрутки (replay) не имеется. Не знаю, может быть я где-то не там искал, но вообще ни в одной из многочисленных менюшек мне не удалось найти ни единой ссылки на наличие в игре такого режима. А это уже солидный недостаток. Любители автосимуляторов люди очень тщеславные, они любят уже после удачного прохождения гонки любоваться всеми своими пируэтами, причем обязательно с разных позиций (необходимо по крайней мере десять камер). Если же режима записи гонки в игре нет, то это заставит от нее отвернуться большое количество потенциальных покупателей.

Победить в **TOCA Touring Car** очень нелегко, и помочь вам может только умение в сочетании с удачей. Если стартовать с последней позиции, то есть не участвовать в квалификации или проиграть в ней, то шансы ваши на победу очень невелики даже на самом простом уровне сложности. Хотя случиться может все, вплоть до выбывания из гонки всех лидеров. На это рассчитывать особенно не приходится, поэтому следует медленно и планомерно начинать обгон впереди идущих, разумеется, на поворотах. Методика торможения о соперника работает здесь неизменно хорошо. В принципе, выиграть можно на каждой из восьми доступных машин, но, конечно же, на любой трассе имеется несколько моделей, чувствующих себя наиболее уверенно. Что же до конкретного выбора автомобилей, то для игры были лицензированы следующие замечательные модели: Renault Laguna, Audi A4, Ford Mondeo, Nissan Primera, Volvo S40, Honda Accord, Vauxhall Vectra и Peugeot 406. Раскраску, к сожалению

В TOCA Touring Car погодные условия реализованы, без всяких сомнений, на высшем уровне.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**



Освещение в реальном времени, отражение фар и габаритных огней на мокрой дороге — все это заставляет задуматься, выставляя оценку графическому оформлению.



Алгоритмы повреждений настолько хороши, что просчет при столкновениях ведется до мельчайших деталей, от глубины получаемых вмятин до трещин на стеклах и разбитых фар.

Сергей ОВЧИННИКОВ

выбирать нельзя, но зато имя гонщика можно нацарапать на заднем стекле. Во многопользовательской игре очень приятно будет писать там всяческие ругательства, адресованные врагам. Кстати, о multiplayer. **Touring Car** — это первая гонка без стрельбы, которая действительно интересна в многопользовательском режиме. Особенно в большой компании или в split-screen. При этом, как правило, о собственно гонке все быстро забывают, а большая часть времени проводится на своеобразных «рыцарских турнирах». Ну, понимаете, две машины разъезжаются в стороны, разворачиваются, и, на всех парусах навстречу друг другу. Ба-бах! А теперь смотрим кому больше повезло. Жалко, что в игре нет такого deathmatch режима — получилось бы замечательно. Алгоритмы повреждений настолько хороши, что просчет при столкновениях ведется до мельчайших деталей, от глубины получаемых вмятин до трещин на стеклах и разбитых фар. Если фара разбита, то она светить больше не сможет, это понятно. Думаю, что с такими замечательными алгоритмами Codemasters ничего не стоит создать очень оригинальный файтинг на колесах (нет , не 3D Action, как в Carmaggedon, а именно файтинг), и игровая общественность будет в шоке.

Теперь о самом приятном. Реализм поведения автомобилей в гонке просто потрясает. Такого отлаженного механизма реагирования на малейшие отклонения руля и повороты, в сочетании с различными нюансами окружающей среды и трассы, нет, пожалуй, ни в одном симуляторе, даже у прославленного Джеффа Краммонда в Grand Prix 2. Судите сами. В большинстве симуляторов, и уж тем более аркад, съезд на траву на полной скорости неминуемо означает одно — огромное количество разворотов и клубы дыма. Может быть, в «Формуле» это и так, но вот наши машины значительно более выносливы, они даже почти в таких же модификациях на ралли выступают. Соответственно, и в **Touring Car** трава траве, а поворот повороту рознь. Все зависит от очень большого количества факторов. Если поворот ваш был слишком резок или дорога оказалась не слишком сухой, то, скорее всего, ваши выкрутасы окончатся тем, что машину занесет. В том же случае, когда выезд на траву был совершен аккуратно (например, с целью срезать путь, на одной из трасс это наиболее удобный выход), вполне возможно, что такой маневр сойдет вам с рук. Фактически все здесь зависит от мастерства водителя и от степени знания им всех нюансов трассы. В случае получения вашим автомобилем большого количества повреждений всегда можно заехать в боксы, где за некоторое





время ваша машина будет слегка подлатана.

В игре имеется несколько основных режимов. Первый можно скорее назвать тренировочным, так как в нем вам позволяется кататься на любых открытых на данный момент картах, выставляя по выбору погодные условия и выбирая любые машины. В чемпионате имеется две разновидности: короткий чемпионат и длинный. В первом случае на каждой из трасс заезд будет продолжаться 6 кругов, а если выбрать «полный» чемпионат, то кататься придется двое больше, и это не считая квалификации, которую здесь проходить обязательно. Однако в любом случае приготовьтесь, что борьба в чемпионате получится значительно более острой, чем в отдельных заездах и порой даже будет казаться, что AI в Championship становится значительно сильнее.

Что же касается графики, то оценить ее по достоинству будет достаточно сложно. С одной стороны, все объекты и сама дорога выглядят как будто выпрыгнувшими из какого-нибудь далекого 1995 года, а ничего хорошего о тогдашнем уровне графики сказать нельзя. Однако же **TOCA Touring Car** просто напичкана красивыми графическими эффектами, доступными только акселераторам. Освещение в реальном времени, отражение фар и габаритных огней на мокрой дороге — все это заставляет задуматься, выставляя оценку графическому оформлению. Остановимся же мы, скорее всего, на том, что графика, что называется, «функциональна», то есть представляет собой нечто такое, что особенно не отвлекает от игрового процесса и не мешает ему. Ничего выдающегося, но в общем, нормально.

А вот звуки проработаны в **Touring Car** практически никак. Может быть они и есть, но слышны крайне редко и звучат как-то искусственно, и часто полностью заглушаются музыкой в стиле техно, которая, по-моему, в такой серьезной игре совершенно не к месту. Спасибо Codemasters, музыку хоть отключить можно.

Touring Car представляет собой совершенно неисчерпаемый источник удовольствия и наслаждения необыкновенным реализмом. Игра увлекает, захватывает, заставляет забывать обо всех ее недостатках. Как и во всех предыдущих творениях Codemasters, главное здесь — игровой процесс. Помните Micro Machines? Не было там ни графики, ни приличного звука, а зато как это игралось! С предметом нашего сегодняшнего разговора все так же. Пусть по современным стандартам графика не слишком удачная (куда уж ей до какого-нибудь Quake II), но вот все остальное на месте. Интересно, интересно и еще раз интересно. Может быть, Codemasters удалось открыть еще одно маленькое, но очень хорошее направление в развитии компьютерных гонок.

СИ

Альтернатива:
Grand Prix 2, Sega Touring Car

РЕЗУЛЬТАТЫ ВТОРОГО ЭТАПА ЛОТЕРЕИ ELECTRONIC ARTS

В лотерее участвовали зарегистрировавшиеся пользователи следующих оригинальных продуктов с русской документацией:

Armored Fist 2, Deeper Dungeons, Dungeon Keeper, FIFA: Road to World Cup 98, K.K.N.D., LBA 2: Twinsen's Odyssey, Longbow 2, Moto Racer, Need for Speed II, NHL 98, Nuclear Strike, Wing Commander Prophecy.

В качестве призов компанией **Electronic Arts** были предоставлены наручные часы с фирменной символикой.

Жители Москвы могут получить свои призы в магазинах компании **Game Land**, иногородним пользователям призы будут высланы почтой.

Следующий этап лотереи будет проведен **через два месяца**.

Все невыигравшие карточки будут участвовать в дальнейших розыгрышах.

Поздравляем победителей лотереи Electronic Arts !

№ **100595** (Каменев В.В., Нижневартовск), № **101392** (Рыннов А.Н., Москва), № **101489** (Усачев М.М., С-Пб), № **108542** (Гаврилов А.К., Москва), № **109246** (Никулин В.М., Белгород), № **109505** (Жарков Д.Е., Москва), № **109602** (Капустин Н.А., Москва), № **109829** (Песков А.Л. , Москва), № **113094** (Тетин С.Е., Москва), № **113108** (Слатова А.В., Новокузнецк), № **114168** (Кирик Э.И., Москва), № **114258** (Разуваев А.А., Москва), № **116068** (Еремеев А.А., Щелково), № **118041** (Николаев А.В., Москва), № **119787** (Тетерин А.С., Москва), № **122635** (Яковенко В.В., С-Пб), № **124838** (Волков И.В., Москва), № **125342** (Проценко Е.Н., Москва), № **129009** (Винников А.В., Москва), № **130845** (Силин Е.В., Москва), № **131071** (Кузнецов В.Б., Бугульма), № **131143** (Субботин А.П., Москва), № **131337** (Юсков Д.А., Москва), № **132714** (Рязанцев Т.Р., Москва), № **137726** (Голованъ Р.К., С-Пб), № **140668** (Ибатуллин А.В., Москва), № **141030** (Сальников А.А., Москва), № **141134** (Туров Д.С., Мытищи), № **142783** (Чередниченко А.П., Нарьян-Мар), № **148825** (Кириченко П.В., С-Пб), № **149398** (Егоров Я.В., Москва), № **150238** (Стельников Д.И., Москва), № **150607** (Слепцов В.В., Якутск), № **150950** (Сороколет А.Б., Москва), № **151376** (Толубеев Г.Т., Якутск), № **152799** (Мартынов Н.К., Салехард), № **154638** (Литвинцев А.О., Омск-59), № **155412** (Грачев И.А., Москва), № **155705** (Усков Д.А., Светлый), № **156226** (Пируев Н.К., Якутск), № **156894** (Васин К.А., Москва), № **159001** (Ермаков Н.Ю., Москва), № **161065** (Струков Р. М., Королев), № **161356** (Глазков А.Ю., Красногорск), № **161453** (Матюшин В.А., Москва), № **161866** (Ткаченко В.В., С-Пб), № **163613** (Кларин А.С., Черкесск), № **163722** (Шарипов Р.Э., Суворов), № **164241** (Виноградов Н.А., Камчатский), № **165003** (Коромков О.А., Новый Уренгой), № **165358** (Балабанов К.М., Якутск), № **166469** (Смирнов Ю.А., Астрахань), № **166573** (Алферов В.С., Уренгой), № **167116** (Матвеев В.С, Москва), № **167187** (Сорокоумов Н.К., Якутск), № **170014** (Ипполитов Р.М., Якутск), № **171398** (Пучков И.Б., Нерюнгри), № **172975** (Брусиловский М.Ф., Юбилейный), № **173648** (Гордеев Д.Б., Москва), № **174703** (Василенко В.Г., Норильск), № **175297** (Новодержкин А.А., Москва), № **177243** (Кудрявцев П.С., Железногорск), № **177580** (Тараканов В.Л., Якутск), № **179592** (Клеманский К.В., Москва), № **181338** (Бастриков А.Л., Москва), № **181375** (Булгаков Д.В., Москва), № **182865** (Грибов Д.А., Петрозаводск), № **183059** (Ладошин А.Н., Ростов-на-Дону), № **183645** (Павлов Н.И., Железнодорожный), № **183930** (Бортановский Д.Я., Москва), № **185218** (Линев С.О., Москва), № **185740** (Балакирев П.А., Москва), № **189975** (Беридзе Г.Г., Сургут), № **190072** (Корякин Л.А., Тула), № **191657** (Яркин В.В., Москва), № **192336** (Андреев М.С. , Москва), № **192957** (Дроздов В.А., Электросталь), № **195835** (Шутеев А.В., Москва), № **196618** (Любимов А.В., Нижневартовск), № **198680** (Федоров Р.Т., Мурманск), № **448381** (Туров Д.А., Москва), № **485046** (Остапов Д.В., Тюмень), № **485329** (Шалыгин А., Кострома), № **485684** (Сизов Д.В., Калуга), № **485955** (Пиряев И.В., Горно-Алтайск), № **486502** (Климов А.П., Москва), № **487635** (Субботин А.В., Москва), № **487972** (Иванов Н.П., Москва), № **488399** (Сорокоумов Н.К., Москва), № **490009** (Баев А.С., Дзержинский), № **490335** (Бендер Ю.А., Барнаул), № **490864** (Балицкий Е.Е., Трехгорный), № **490959** (Заговорич И.А., Москва), № **799236** (Котин Е.А., С-Петербург), № **799358** (Смирнов И.В., С-Петербург), № **799530** (Руденко Г.Н., Ставрополь), № **799891** (Басиашвили Н.Б., Москва), № **809260** (Солопов С.А., Москва), № **809376** (Глазачев И.В., Москва), № **809473** (Михеев В.Ю., Москва)

WARHAMMER: DARK OMEN

Сергей АМИРДЖАНОВ

Dark Omen сохранил приверженность старым принципам Warhammer, и потому особенных отличий от «основы» продолжение не предоставляет.

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **Стратегия**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **lectronic Arts/ Mindscape**
Дата выхода: март 1998
Интернет: **www.ea.com**

Помимо строений в игре имеются реки, озера, каналы, горы, заснеженные долины, холмы и еще множество типов рельефа.

Достоинства:
Приятная графика, глубочайшая проработка игрового процесса, рациональное использование боевых и магических возможностей юнитов.

Недостатки:
Медлительность, достаточно высокие системные требования, высокая сложность прохождения

Резюме:
Сложная, интересная стратегия, заставляющая думать, думать и думать. Достойный приемник Shadow of the Horned Rat.

V 1,5
S 1
I 1
G 2
O 1
A 0,5

7



Поразительна проснувшаяся за несколько последних десятилетий любовь человечества к необъяснимым явлениям и жутким мифическим существам. Если раньше орки, гномы, лешие и прочие твари вызывали если не страх, то уж хотя бы неприязнь, то теперь, на гребне цивилизации, все просто-таки поголовно в них влюблены. WarCraft, не будь в нем орков, потерял бы ровно три четверти своего шарма, а уж что бы делали без всяческих оккультных мистерий создатели квестов — просто представить невозможно. Похожая ситуация сложилась не только в игровой индустрии, но и вообще во всем секторе развлечений. Если вы знаете, насколько популярны сейчас различные «фэнтезийные» романы (которые, в общем-то, с настоящим фэнтези не имеют ничего общего), то вы меня точно поймете. Так или иначе, но игры, основанные на каких-либо популярных «Вселенных», всегда находят своего покупателя. Другое дело — достаточно ли хороши такие игры.



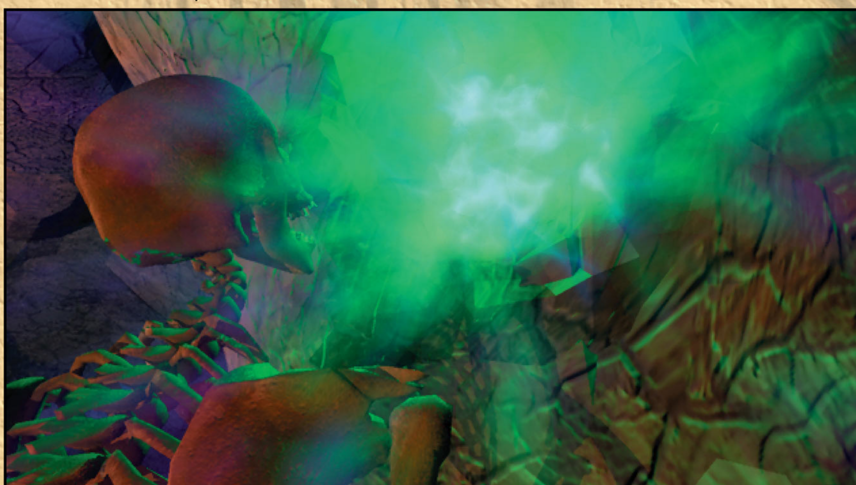
Warhammer: Shadow of the Horned Rat стала одной из первых стратегий, которые показали не свою популярную тогда «похожесть» на Dune2 и WarCraft, а как раз гордились своими разительными отличиями. Игра опередила свое время, была, наверное, даже чересчур оригинальной, слишком сложной. Трехмерная графика тогда выглядела совершенно дико, и казалось, что в этом жанре она никогда и не понадобится. Вдобавок ко всему интерфейс был таков, что даже поклонники настольных игр серии были от него совсем не в восторге. Pentium'ов тогда было смехотворно мало, а игра могла более-менее приемлемо идти только на «пятом» поколении процессоров. В результате на свет появилась типичная игра для фанатов. Сверхинтересная и очень хорошо сбалансированная. Этого, увы, никто не замечал. Хватит о прошлом. Warhammer изъявил свое желание вернуться на игровой рынок, и теперь ему в этом помогает гигант индустрии Electronic Arts, взамен старого, уже вконец расхиревшего Mindscape. Уж кто-кто, а EA коньюнктуру рынка чувствует очень хорошо, поэтому вкладывать миллионы в игру, предназначенную для нескольких тысяч верных поклонников она не намерена. Массовый продукт — минимум, суперхит — максимум.



В древнем королевстве опять беспорядки. Уж очень большим оно стало, не удается власти удерживать строптивое население в повиновении. Приходится разбросать монаршью семью по всему государству, да предоставить автономию каждому из родственничков. Вот только новоявленные «недокороли» или «перепринцы» не слишком пока готовы отчизну свою беречь и охранять. Потянулась в страну тридевятую сила темная. Зомбики, монстрики, ну и орки, конечно, куда же без них. Вот. Армии у всех маленькие, деньги все, как это водится, не при деле, а чтобы противника одолеть, не только сила нужна, но и талант стратегический. Вас, товарищ-господин Игрок, вызывают. Предлагают, значит, золота — и вперед. Сказка-то эта, конечно, не русская, не народная, но принцип без всяких объяснений понятен — нашли Иванушку-дурачка.

Вот в общем-то и все.

Dark Omen сохранил приверженность старым принципам Warhammer, и потому особенных отличий от «основы» продолжение не предоставляет. Вся суть игры состоит в том, что на сей раз она наконец-таки станет доступна для широких масс. Масс, которые умудрились все-таки избавиться от стратегической малярии и подсели на что-либо более значительное, на тот же Myth, к примеру. Тут-то Electronic Arts и заставит всех новобранцев серьезного стратегического фронта вспомнить про Warhammer, который теперь «с человеческим лицом». В

















гическому классу. С Ice все ясно, лед он и есть лед. А вот четвертая категория совершенно необычна. Начиная с названия и заканчивая предназначением. Так как в демо-версии заклинания этого класса еще недоступны, то ничего о практическом применении сказать пока нельзя. Известно лишь то, что заклинания эти будут смешанными, и взывать ко всем источникам природной силы, темным и светлым. В каждом из классов имеется по крайней мере десяток заклинаний, доступных лишь определенным родам войск. К примеру, ваша кавалерия способна использовать некоторые примитивные заклинания, а лучники и пехота лишены подобного удовольствия. Истинными же асами этого дела, естественно, являются маги. Как назло, именно они наименее подвижны. Вдобавок к доступным видам войск, к вашим воинам могут присоединиться несколько типов нейтрально настроенных бойцов. К таким, к примеру, относятся рыцари (их, собственно, также имеется несколько типов). Однако в отличие от ваших солдат, их преданность вашему делу зависит лишь от толщины кошелька работодателя, так что их надежность является сомнительной, хотя зачастую мастерство этих ры-

смысле, с нормальным орчьим лицом. Демо-версия **Dark Omen** помещает вас вместе с небольшими отрядами, которые можно набрать прямо перед началом уровня, на маленькую карту. В центре церковь. Сразу понятно, что находимся мы на центральной площади какого-то небольшого поселения. В отличие от деревень в Myth, вокруг ни души. А уже темно. Тут даже гадать не надо, ясно, что отряд в окружении. Знаете, что нужно сделать? Нет, не так просто, не вырваться из окружения. Нужно уничтожить его. Да, сравнять с землей втрое превосходящую армию противника. Для простенькой «демо» начало неплохое.

В распоряжении «наших» войск, по желанию, может быть несколько подразделений. Их можно помещать на поле боя или же оставить в резерве. В полном же варианте игры ваши войска будут переходить вместе со всеми своими потерями и ранениями в каждую очередную миссию. Также можно будет нанимать себе дополнительных помощников. Пока же нам дают возможность прочувствовать каждый из юнитов, его возможности, достоинства и недостатки. Костяком, основной движущей силой войск являются отряды с пометкой Grudgebringer (Вселенная Warhammer в основном построена на скандинавской мифологии, поэтому большинство имен здесь такие «по-английски нечитаемые»). Названы они по имени магического меча, артефакта, который ваш герой призван охранять. В этих отрядах имеется конница, пехота, лучники и даже артиллерия, которая не слишком дальнобойна, но зато на ближних расстояниях стреляет превосходно. Части эти своему командующему, в общем-то, преданы, но рисковать изза него жизнями не настроены. Поэтому испугать их и обратить в бегство может даже очень громкий взрыв поблизости, не говоря уже о битве с превосходящими силами. Как и в Myth, физика игрового мира полностью реальна, стрелы не всегда попадают в цель, а заклинания необходимо синтезировать с учетом времени, которое уходит на то, чтобы «спелл долетелл». А самая эффективная тактика — убегание по кругу вокруг какого-нибудь крупного обьекта (церкви, например). Разумеется, это самое убегание ведется с непременным посыпанием голов противника всяческой магией.

Что касается магических возможностей **Dark Omen**, то они огромны. Самое приятное то, что магия не только «имеет огромное значение», но без нее существование практически невозможно. Все заклинания делятся на четыре класса: Ice, Waaagh, Bright и Dark. Надо сказать, что классификация весьма странная. Под элементом Bright скрывается стандартная огненная магия, которую можно заполучить в свое распоряжение уже практически с самого начала игры. К категории Dark относится разрушительная магия, иногда относимая к силам Земли. Всяческие землетрясения, катаклизмы и прочие природные явления относятся к этому ма-







Сергей АМИРДЖАНОВ





















царей на порядок выше умений ваших подчиненных.

Сражения моделируются в полностью трехмерном мире, построенном из полигонов, а сами войска выполнены в спрайтовой графике. Камера же не фиксирована, и может как приближаться или удаляться от поля боя, так и крутиться над ним. В отличие от того же Myth, угол обзора подобран значительно более удачно, хотя и не предоставляет такой «панорамности» обзора. Более функционален, и только. Что же касается самого качества графики, то оно все же слегка уступает упомянутой игре, хотя технологически наверняка мощнее. Дело в том, что в Myth трехмерность ландшафта реализована очень грамотно, и к тому же она действительно в значительной степени влияет на ход игры. В **Dark Omen** же эта трехмерность уходит на второй план вследствие того, что сама игра идет еще медленнее, чем Myth, а армии в ней разделены не на отдельные юниты, а на целые подразделения, и лишь магам и пушкам дозволено гулять в одиночестве. То же и с интерфейсом. В Myth он призван максимально облегчить действия игрока, а в Warhammer все действия разработчиков направлены на то, чтобы дать ему, этому игроку, максимально широкие возможности. В результате же две игры, которые с самого начала только и могли что сравниваться, меряться силами, оказываются настолько далеки друг от друга, что кроме способа передачи визуальной информации никаких сходств больше обнаружить не удается. Тем не менее, трехмерности в **Dark Omen** также уделяется некоторое внимание. Игрок может прятать свои войска за объектами, деревьями, домами. Вследствие детально проработанного алгоритма видимости, прятаться действительно порой можно весьма эффективно. Помимо строений в игре имеются реки, озера, каналы, горы, заснеженные долины, холмы и еще множество типов рельефа. При покрытии объектов текстурами использовался очень маленький их размер, так что не только пикселизации, но и «размазывания» текстур по огромным объектам вам в **Dark Omen** увидеть не придется. Интересно реализована и поддержка трехмерных акселераторов. Она делает как раз то, что должна в подобных случаях. А именно — уничтожает торможение на корню, и слегка повышает (заметьте, повышает!) четкость изображения. Конечно, речь идет о ситуации, когда камера находится на средней высоте. При сильном приближении, как и положено, все смазывается, юниты из хорошеньких фигурок превращаются в уродливые нелепые примитивные картинки, а текстуры размываются. Простите, такой дефект вообще свойственен трехмерным движкам.



Значительные изменения претерпел интерфейс. Отныне навсегда исчезла уродливая панель инструментов, занимавшая в Shadow of the Horned Rat добрую треть экрана. Разработчики решили, что ее использование вообще не нужно, и все необходимые функции переключили на круглое разворачивающееся меню, с помощью которого можно свободно управлять всеми функциями юнитов, от атаки и передвижения до использования магии и отдания приказа к отступлению. Здесь же, внутри кругом расположенных кнопок, имеются и индикаторы, показывающие прирост сил войск и степени их готовности к бою или к использованию заклинаний. Крайне приятен подход к скроллингу карты. Он отныне осуществляется нажатием правой кнопки мыши, а увеличение масштаба или вращение камеры — курсорными клавишами. Поначалу это кажется необычным, но по истечении нескольких минут становится ясно, что такой способ очень удобен. Хотите верьте, хотите — нет, но после часового приобщения к культуре **Dark Omen** в остальных стратегиях непроизвольно начинаешь при желании переместить место обзора «скроллить» с нажатой правой кнопкой. Что называется, навязчивое управление. Плюс это или минус — непонятно.

Игра получится хорошей. Успеха особенного все равно иметь не будет (интерфейс упрощен, а сама игра как была сложной, так и осталась), но для многочисленных поклонников серьезных стратегий это будет очередной долгожданный подарок, уже который по счету за последний год. Думается, не последний.

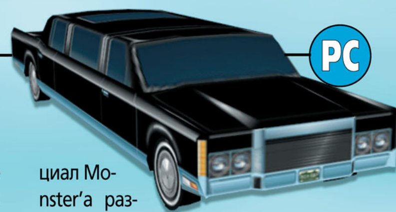
СИ

Альтернатива:
Myth, Warhammer

Сергей АМИРДЖАНОВ

INTERSTATE'76 NITRO PACK: THE VIGILANTE FILES (INTERSTATE'77)

PC



... играть стало в несколько раз интереснее.

Платформа: PC
Жанр: **гонка/action**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb Ram, CD-ROM 4X, Win'95
Интернет: **www.activision.com**



Interstate'76 в свое время был обречен на успех. Отчасти благодаря тому, что его никто не ждал. Ведь в игровом мире ценится не только умение разработчиков быстро приспосабливаться к изменениям окружающей среды (появлениям новых технологий, неожиданным пристрастиям потребительской массы, возникновению новых идолов), но и способность изменять их на свой лад. Сделать нечто совсем оригинальное на графическом движке от Mechwarrior, да еще сделать это блестяще — задача довольно-таки сложная, но Activision с нею справилась. В результате мы получили потрясающую по динамичности игру, которую даже не с чем сравнивать.

Разумеется, оставить ее без продолжения было бы несколько странно, и вот, спустя почти год, перед нами **Interstate'76 Nitro Pack: the Vigilante Files,** также известный в качестве **Interstate'77**. Никакой путаницы в названиях нет, просто с самого начала Activision планировала выпустить полноценную игру, но в какой-то момент было решено, что нет никакой необходимости делать абсолютно оригинальное продолжение и на данный момент сойдет и add-on. Что ж, может быть, они и правы. И даже если мы имеем дело с набором дополнительных миссий, то по крайней мере с весьма примечательным набором.

Сюжет в **Interstate'76 Nitro Pack** связан со старыми героями. Здесь есть Skeeter, Taurus и даже погибший в заставке оригинальной игры Champion. Что, собственно, представляет собой **Nitro Pack**? Прежде всего разработчики включили в него всевозможные патчи, появившиеся за год. Кроме того, Activision несколько изменила графический движок, который хоть и не является революционным, но куда более приемлем, чем старый. И, наконец, появилось 20 самых разных сценариев для обычной игры и кроме того — около 30 многопользовательских.





Задания к миссиям стали менее комплексными, но вместе с тем — гораздо более логичными. Обычно в миссии не бывает больше одного задания. Чуть-чуть изменились сами машины, как внешне, так и своими характеристиками. В общем, игровой процесс, в принципе, легко узнаваем, хоть и почти всего коснулись незначительные изменения. А вот графический движок стал реально лучше. И дело не только в том, что разработчики создали поддержку всех трехмерных акселераторов, совместимых с Direct 3D. Появилось огромное количество самых разных объектов. Если в прошлой части пейзаж



был подозрительно похож на стандартный пейзаж в MechWarrior II, теперь на своем пути можно встретить не только камни и странные кусты, но и множество различных зданий. Стали гораздо больше территории, а учитывая свободу передвижения и то, что уменьшилась z-буфферизация, это достаточно сильно меняет и сам игровой процесс. Впрочем, и встроенная поддержка акселераторов реализована весьма неплохо. Конечно, весь потенциал Monster'а разработчикам не удалось использовать и **Interstate'76 Nitro Pack** нисколько не похож на тот же Turok, но акселератор все же в значительной степени смягчает простоватую грубость рубленного топором графического движка. Конечно, соответственно поднялись и системные требования. Но, думается, для 1998 года Pentium 90 — это не так уж и много.

Interstate'76 в свое время разочаровал любителей многопользовательской игры. Отдельные игроки-энтузиасты быстренько его взломали и изменили опции настройки машин. Тонны вооружения, непробиваемая броня и жуткая скорость хоть и позволили на некоторое время хорошенечко позабавиться, но multiplayer стал на порядок хуже, так как исчезла сбалансированность игровых характеристик. Разработчики утверждают, что им удалось справиться с этой проблемой с помощью вполне надежной защиты. Кроме того, вряд ли кому-то придет в голову ломать ее, менять-то там нечего. 30 сценариев для многопользовательской игры и вполне логичный баланс настроек машинных характеристик сделал свое благородное дело — играть стало в несколько раз интереснее.



Весьма приятным является то, что разработчики сами определили свою работу как add-on, а не абсолютно оригинальное продолжение игры. **Interstate'76 Nitro Pack** — великолепный набор дополнительных миссий, в котором изменения коснулись и графического движка, и игрового процесса. В общем, оценка здесь очевидна.

СИ

Альтернатива:
Interstate'76

Достоинства:
Как набор дополнительных миссий **Interstate'76 Nitro Pack** превосходит все известные add-on'ы по качеству и изменениям, коснувшимся графического движка и игрового процесса. Помимо этих изменений в игру были включены поддержки трехмерных акселераторов и самых различных джойстиков.

V	1
S	1
I	1,5
G	1,5
O	0
A	0,5

Недостатки:
Для add-on'a **Interstate'76 Nitro Pack** вышел поздновато. К этому времени вполне можно было бы сделать оригинальную игру.

Резюме:
Очень качественный набор дополнительных миссий для неплохой игры.

6,5

Дмитрий **ЭСТРИН**

Скидка на Sony PlayStation PAL

$10

11131

Скидка на Nintendo 64

$10

11110

Скидка на Sony PlayStation NTSC

$10

11115

Скидка Sega Saturn NTSC

$5

11102

Скидка на руль Formula T2

$15

11113

Скидка на два Тамагочика

15%

11109

Скидка при покупке двух игр для Sega Saturn NTSC

10%

11123

Скидка при покупке трех игр для Sony PlayStation PAL/NTSC

10%

11130

Скидка при покупке трех игр для IBM PC

10%

11124

Скидка при покупке джойстика GameStick для PC

$10

11126

В любом из магазинов Game Land вы можете получить скидку на перечисленные выше продукты. Для этого вам необходимо вырезать нужный купон и прийти с ним в любой из наших магазинов.

Телефон для справок: 288-3218

При наличии других скидок купоны недействительны.

GameLand

http://www.gameland.ru

Магазины Game Land:

1. с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, метро "Пр. Мира".
2. ул. Новый Арбат, д.15, метро "Арбатская"

Вы покупаете Sony Playstation + 2 игры, мы возвращаем Вам $25

GameLand

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)

2. ул. Новый Арбат, д.15 (ст. метро «Арбатская»)

Телефон для справок: (095) 288-3218



106.8 FM

самая здоровая частота

ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА И ПЕЧАТЬ ПЛАКАТОВ - **PUBLIC TOTEM** СЪЕМКА ПРОИЗВЕДЕНА В **GREENWAY CLUB**



1998
МОСКВА
ВСЕМИРНЫЕ ЮНОШЕСКИЕ ИГРЫ

ОФИЦИАЛЬНОЕ
РАДИО



телефон рекламного агентства "Станция": **261.05.05** телефон эфирной студии: **261.04.19** Internet: **www.station.ru** e-mail: **radio@station.ru**

ИТОГИ УШЕДШЕГО ИГРОВОГО ГОДА

Многие читатели спрашивают нас, а не собираемся ли мы делать, как все журналы, ежегодный обзор игр, награждая некоторые из них призами, а других выставляя на посмешище. Такого мы делать пока не будем, но не все так безнадежно. Вместо этого, мы решили окинуть с высоты «прожитых дней» все те игры, которые осветили своим появлением экраны наших телевизоров и мониторов в прошлом году и о которых вы могли прочесть со страниц первых 11-ти номеров нашего журнала за 1997 год. Причем оценили мы их по нашей новой системе оценок, и учитывая стандарты сегодняшнего дня. Некоторые игры от этого пострадали, а некоторым до сих пор удалось удержать свои позиции. И, тем не менее, не стоит особо расстраиваться, если какая-либо из ваших любимых игр не вошла в число наших фаворитов, так как мы, естественно, не могли учесть вкусы всех и каждого и предлагаем вам лишь усредненную их оценку.

PS. Если вы захотите сравнить, какая игра все-таки лучше — сравнивайте их внутри жанров, так как именно из этих позиций мы исходили, когда готовили эту таблицу.

PPS. Если вы вообще не согласны с нашей оценкой, то из этого положения существует 2 выхода:

1. Подумать, что это опечатка.

2. Прислать нам свои комментарии, лучшие из которых мы опубликуем в ближайших номерах журнала.

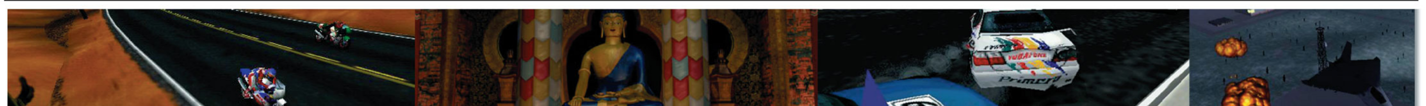
Желаем вам приятного чтения.

Название игры	Плат.	№	Жанр	Издатель	Резюме	V	S	I	G	O	A	Итог
7 Kingdoms	PC	10	Стратегия	Interactive Magic	Глобальная политико-экономическая стратегия. Сложная и интересная интерпретация средневековых королевских «разборок»	1	1	1	2	2	1	8
7th Legion	PC	7	Стратегия	Microprose	Чрезмерно аркадный игровой процесс окончательно портит в целом интересную концепцию «Z со строительством»	1	0.5	1	1	1	0.5	5
Ace Combat 2	PS	7	Леталка	Namco	Достойный представитель поджанра «приставочных авиасимуляторов» с хорошей графикой, динамизмом происходящего и множеством миссий.	1	1	1.5	1.5	1	1	7
Age of Sail	PC	4	Стратегия	Avalon Hill	Один из наиболее усложненных «морских боев» с примитивной графикой	0.5	1	0.5	0.5	1	0.5	4
Age of the Empires	PC	10	Стратегия	Microsoft	Весьма интересная реализация клонированных идей WarCraftII с изометрической перспективой, приятной графикой и анимацией	1.5	1	1	1.5	1	1	7
Age of Wonders	PC	1	Стратегия	Epic	Слияние идей глобальных стратегий и оригинальных собственных разработок с чрезмерно упрощенной реализацией	0	0.5	1	1	1	0.5	4
Andretti Racing	PC, PS, SS	1	Гонки	Electronic Arts	Совершенно стандартная по всем параметрам гонка. Ничего выдающегося, но и ничего плохого.	1	1	1	1	1	0	5
Armored Core	PS		Стрелялка	Sony	Приличный приставочный «симулятор» роботов. Сделан со вкусом и знанием дела.	1	1	1	1.5	0.5	1	6
ATF & Longbow Gold	PC	4	Симулятор	EA	Качественное переиздание отличных симуляторов. Великолепный подарок настоящим поклонникам виртуальных самолетов и вертолетов	1.5	0.5	1	1.5	1	0.5	6
Toshinden URA	SS	1	Драки	Sega	Одна из самых неинтерсных и непродуманных драк в истории видеоигр.	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0	2
Battle Arena Toshinden 3	PS		Драки	Playmates	Третья часть когда-то популярной серии драк, которая с течением времени полность потеряла свою актуальность.	1	0.5	0	0.5	0.5	0.5	3
Battlesphire	PC	8	Action/ RPG	Bethesda	Игра из замечательной ролевой серии, на сей раз с большим уклоном в Action. Неоднозначная графика: приличные текстуры на объектах и откровенно примитивные спрайтовые монстры	1	0.5	1	1.5	1	1	6
Battlestations	PS, SS	5	Стратегия	EA	Интересный представитель «стратегической аркады» на приставках. Морской бой в реальном времени, с приличной графикой	1	1	1	1	0.5	0.5	5
Beasts and Bumpkins	PC	8	Стратегия	EA	Веселая и оригинальньная переделка Horde, с некоторой примесью модного стратегического направления	0.5	1	1	1	1.5	0	5
Betrayal at Antara	PC	6	RPG	Sierra	Блестящие идеи создателя серии Betrayal at Krondor не смогли исправить эту неудачную переделку великолепной RPG	0.5	1	1	1	0.5	0	4
Birthright	PC	1	Стратегия/RPG	Sierra	Концепция фэнтезийного мира соединяется в этой игре с элементами wargame. Bithright может быть интересен широкому кругу игроков, в основном почитателей RPG и тем, кого не особенно раздражает примитивная графика	0.5	1	1	1.5	1	0	5
Black Down	PS SS		Леталка	Virgin	Хорошая вертолетная стрелялка, которая, правда ничем особенным не отличается.	1	1	1.5	1.5	0	1	6
Blast Corps	N64	4	Action	Nintendo	Самый интересный и неординарный «симулятор тотального разрушения». Отличная графика, музыка, игровой процесс и разнообразие миссий поддерживают интерес игроков на высоком уровне до самого конца.	1.5	1	1	2	2	0.5	8
Blood	PC	4	3D Action	GT Interactive	Более кровавый и менее прикольный римейк Duke Nukem 3D с неудачной цветовой палитрой, достаточно необычным набором оружия и туповатыми уровнями.	1	0.5	1	0.5	0.5	0.5	4
Brahma Force	PS	5	3D Action	Jaleco	Интересная полигонная бродилка а-ля Quake. Только в этот раз вы сидите в кабине робота, который может еще и прыгать. Приличный дизайн уровней и хорошее управление скрашивают общую невыразительность и упрощенность игрового процесса.	1	1	1.5	1	0.5	1	6
Broken Helix	PS	6	3D Action	Konami	Не вполне удачная попытка американского офиса Konami сделать свой Tomb Raider. Концепция игры намного более интереснее ее воплощения.	0.5	1	0.5	1	1	1	5
Bug Too	SS	2	Платформа	Sega	Игры для детей должны быть красочными, интересными и управляемыми. Bug Too не соответствует ни одному из этих требований.	0.5	0.5	0.5	0.5	0	1	3
Bushido Blade	PS	5	Драки	Sony	Эта игра потрясла все основы жанра трехмерных поединков, представив миру первый симулятор драк на мечах. Общее впечатление портит неотзывчивое управление и не до конца проработанная система боев, в которой слишком много зависит от удачи.	1.5	1	0.5	1	2	1	7
Carmaggedon	PC	5	3D Action	SCI	Кровавый и жестокий 3D Action на автомобилях. Смысл игры заключается в уничтожении противников и мирных граждан-обывателей за внушительную премию. Оригинальности в Carmaggedon выше крыши	1.5	1	1	1.5	2	0	7
Castlevania	PS	9	Platform/RPG	Konami	Продолжение известнейшей серии ролевых аркад, теперь уже на PlayStation, к величайшему сожалению, демонстрирует тот же высокий уровень игрового процесса, но устаревшую графику, перекочевавшую с 16-битных приставок.	1	1	1.5	1.5	1	1	7
City of Lost Children	PC, PS	3	Adventure	Psygnosis	Скучная и безумно медленная приключенческая игра, основанная на событиях одноименного кинофильма	1	0.5	0.5	0.5	1	0.5	4
Clock Tower	PS	10	Adventure	ASCII	Остросюжетная приключенческая игра, очень страшная и интересная.	1	1	1.5	1.5	1	1	6
Colony Wars	PS	10	Стрелялка	Psygnosis	На редкость удачная попытка создания аркадного космического симулятора на PlayStation. Солидная графика и оригинальный сюжет.	2	1	1	2	1	1	8
Conquest Earth	PC	6	Стратегия	Eidos	Попытку Eidos воцариться на рынке стратегических игр со стратегией, придерживающейся стилей X-Com и C&C одновременно, никак нельзя назвать удачной. Несмотря на приятное графическое оформление, CE не дотягивает до уровня вышеобозначенных хитов.	1	0.5	1	0.5	1	1	5
Constructor	PC	7	Стратегия	Acclaim	Симулятор города в стиле SimCity, только более сложный и менее интересный. Игроку зачастую приходится выполнять слишком много обязанностей, что делает игровой процесс крайне назойливым.	1	0.5	1	1	1.5	1	6





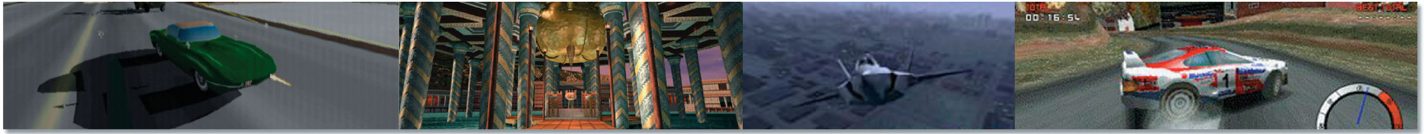
Название игры	Плат.	№	Жанр	Издатель	Резюме	V	S	I	G	O	A	Итог
Coolboarders 2	PS	10	Гонки	Sony	Продолжение некогда популярного сноубординга на PlayStation, скорее можно назвать дополнительным диском с новыми трассами и спортсменами, но совершенно без нововведений.	0.5	0.5	1	1	0	0	3
Counterstrike	PC	4	Стратегия	Virgin	Очередной диск с миссиями для Red Alert, на сей раз с несколькими новыми юнитами. Видимо, Westwood полагает, что этого вполне достаточно для привнесения в add-on оригинальности.	1	1	1	0.5	0	0.5	4
Creatures	PC	9	Симулятор	Mindscape	Великолепная реализация «саморазвивающейся» программы. Виртуальные существа наделенызначительно большими возможностями для воплощения собственной индивидуальности. В поиске по-настоящему оригинальных игр ваш взор обязательно остановится на этой.	1	1	1	2	2	1	8
Croc	PS, PC	10	Platform	Fox Interactive	Поверхностный и примитивный клон Super Mario64, с симпатичной графикой и неудобным управлением без аналогового контроллера	1	1	0	1	0	1	4
Crow: City of Angels	PS SS PC	8	Драки	Acclaim	Типичный пример непонимания разработчиками основ жанра драк. Из-за таких игр Acclaim и терпел многомиллионные убытки.	0.5	0.5	0	0	0	0	1
Cruisin' USA	N64	2	Гонка	Nintendo	Тупая гонка, совершенно не достойная мощи N64. Графика ниже уровня допустимой критики. Реализмом назвать то, что вытворяют на дороге автомобили, вообще невозможно.	0.5	0	0	0	1	0.5	2
Dark Colony	PC	8	Стратегия	SSI	Простенький, но достаточно забавный клон C&C. Интересен в multiplayer.	1	0.5	1	1	0.5	0	4
Dark Earth	PC	9	Action/Adven.	MicroProse	Глубокая по сюжету приключенческая игра с изрядной порцией аркадных драк. Оставляет странное впечатление сочетания статичных картинок и молниеносных моментов action	1.5	1	1	1	1.5	1	7
Dark Reign	PC	3	Стратегия	Activision	Стремление разработчиков придать наибольшую оригинальность игре, привело к появлению в DR огромного количества ненужных «наворотов». К тому же, расхваленный трехмерный ландшафт совершенно нефункционален.	1	1	1	1	1	1	6
Dark Rift	N64	7	Драки	Vic Tokai	Неудачный файтинг для N64, первый из линейки плохих драк, наполнивших приставку в дальнейшем. Единственным достоинством является высокая скорость смены кадров.	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0	3
Darklight Conflict	PC, PS	6	Стрелялка	EA	Примитивная космическая стрелялка, использующая множество элементов прославленной серии Wing Commander. Но совершенно без сюжета.	1	0.5	1	0.5	1	1	5
Daytona Deluxe	PC	11	Гонки	Sega	Переделанная Daytona для PC, несмотря на множество нововведений, не может соревноваться по качеству игрового процесса не только с версией на игровых автоматах, но и на приставках.	1	1	1	0.5	0.5	0	4
Daytona USA CCE	SS	1	Гонки	Sega	Переделанная Daytona USA, но уже для приставки. К сожалению, после этой переделки от знаменитой игры осталось только название. Тем не менее, играть можно.	1	0.5	1	1	0.5	1	5
Defiance	PC	9	3D Action	Avalon Hill	Игра служит замечательным доказательством того, что плохая графика способна испортить даже изначальную оригинальность концепции. Особенно в жанре 3D Action	0.5	0.5	0.5	1	1	0.5	4
Descent Maximum	PS	6	3D Action	Interplay	Отвратительный перевод одного из лучших экземпляров жанра 3D Action на платформу PlayStation. Жуткая и безумно тормозящая графика портит все впечатление.	0.5	0.5	1	0	1	0	3
Descent to Undermountain	PC	7	3D Action/RPG	Interplay	Ролевая игра, основанная на движке и отчасти сюжетной линии Descent. Основной проблемой игры является чрезмерное насыщение битвами, практически полоная для RPG бессюжетность.	1	1	1	0.5	1	0.5	5
Destruction Derby 2	PC, PS	1	Action	Psygnosis	Продолжение знаменитой игры, внесшей большой вклад в рост популярности молодой приставки PlayStation, может разочаровать многих поклонников жанра.	1	0.5	1	1	0	0.5	4
Die Hard Arcade	SS	4	Драки	Sega	Одна из самых популярных драк на игровых автоматах безукоризненно переведенная для игровой приставки. Не затянутая и в меру проработанная, оставляет от себя только положительные впечатления.	1.5	1	1.5	1	1	1	7
Discworld 2	PC, PS	5	Adventure	Psygnosis	Жизнерадостная приключенческая игра, богатая яркой графикой. Доставит удовольствие всем без исключения поклонникам Day of Tentacle, Sam & Max Hit the Road	1.5	1	1	1.5	1	0	6
DoA	SS, PS	11	Драки	Tecmo	Великолепная вариация на тему Vitrua Fighter с отличной графикой и сбалансированным игровым процессом. Небольшой налет эротики добавляет игре неподдельный шарм. Единственный недостаток — невыразительные герои.	2	1	1.5	1.5	1	1	8
Doraemon	N64	5	Платформа	Epoch	Беспардонный клон Mario 64, нацеленный на самых маленьких игроков. К сожалению, языковой барьер не позволит даже им насладиться этой примитивной игрушкой.	0.5	0.5	0.5	0.5	0	1	3
Dragon Force	SS	3	Стратегия	Working Design	Единственная стратегия в реальном времени, разработанная специально для игровых приставок. При всем при этом сама игра своей «глубиной» и оригинальностью способна доставить игрокам не один час наслаждения.	1	1	1	2	1.5	0.5	7
Dragon Heart	PS SS PC	8	Action	Acclaim	Плохая плоская ходилка слева-направо, в которую вообще не интересно играть.	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	2
Duke Nukem 3d	PS,SS, N64	7	3D Action	GT Interactive	Перенос известнейшей игры на приставки, к сожалению, не ознаменовался особыми достижениями в этой области. Ни в плане графики, ни в удобстве управления, приставочные версии с оригиналом сравниться не могут.	1	0.5	1.5	1.5	1	0.5	6
Dynasty Warriors	PS	8	Драки	KOEI/Ocean	Одна из немногих серьезных драк для PlayStation, которая кроме этого сумела добавить в жанр и несколько новых идей. Впечатление от игры может испортить неудобное управление и немного устаревшая для этой приставки графика.	1	1	1	1.5	1.5	1	7
Dungeon Keeper	PC	7	Стратегия	EA	Одна из самых интересных стратегий прошедшего года. Концепция «Темного властителя» добавляет, как ни странно, задора игровому процессу. Чудовищно прикольное звуковое оформление также позволяет лучше прочувствовать атмосферу.	1.5	1	2	2	2	0.5	9
Earth 2140	PC	9	Стратегия	Interplay	Еще одна подделка всем известных хитов с некоторыми графическими изысками.	1	0.5	1	0.5	0	0	3
Enemy Nations	PC	5	Стратегия	Viacom	Жанровое смешение SimCity с военной стратегией в реальном времени. Несмотря на приятный внешний вид и оригинальную концепцию, отвратительное торможение портит всю игру.	1	0	0.5	1	1.5	0	4
Ecstatica 2	PC	7	Action/Adven/	Psygnosis	Приятная и плавная «сюжетная бродилка». Psygnosis в очередной раз продемонстрировала новинки технологии и умение создавать игры, приятные во всех отношениях. Вот только скучновато иногда бывает.	1	1	1	1	1	1	6
Extreme Assault	PC	5	Стрелялка	BlueByte	Очень красивый и быстрый (при наличии трехмерных акселераторов) Action, местами ошибочно воспринимаемый как симулятор. Игру в принципе можно назвать неким вариантом клона Rebel Assault, только со значительно большей свободой передвижения.	1.5	1	1	1.5	0.5	0.5	6
F/A-18 Hornet 3.0	PC	6	Симулятор	Empire	Обыкновенный симулятор, ничем особенным не выделяющийся. Разве что только убогой графикой.	0,5	0,5	1	0,5	1	0,5	4
F1 97	PS	10	Гонки	Psygnosis	Римейк популярной гоночной игры с улучшенной графикой, местами исправленными ошибками и данными по сезону 1997 года.	1.5	1	1.5	2	0	1	7
Fallout	PC	6	RPG	Interplay	Одна из лучших ролевых игр на сегодняшний день. Ни больше, ни меньше.	1	1	1,5	2	1,5	1	8
Fate	PC	1	3D Action	Capstone	Примитивнейший 3DAction по мотивам комиксов, безо всяких нововведений, с графикой, прочно застрявшей между Doom, Hexen и Rise of the Triad.	0,5	0	0,5	0	0	0	1
FFVII	PS	8	RPG	Sony	Эта игра потрясает своей графикой и умелым использованием фильмовых вставок, раскрывающих сюжет. К сожалению, по проработке игрового процесса, драматизму истории и продолжительности, FFVII заметно отстает от своей предшественницы.	2	1	1,5	1,5	1	1	8





Название игры	Плат.	№	Жанр	Издатель	Резюме	V	S	I	G	O	A	Итог
Fighters Megamix	SS	6	Драки	Sega	Более 30 проработанных персонажей, несколько различных типов боя. Более 2000 ударов и спецприемов, наличие свободы пермещения в 3D, великолепная анимация и хорошая графика, безупречное управление и интерфейс. Новый стандарт в драках на приставках.	1,5	1	2	2	1,5	1	9
Fighting Force	PS PC	9	Драки	Eidos	Широко разрекламированная посредственная драка-ходилка. Монотонная и местами скучная, но хорошо управляемая и достаточно яркая. От создателей Tomb Raider мы явно ждали большего.	1.5	0.5	1.5	1	1	0,5	6
Final Four	PS PC	4	Спорт	Mindscape	Обычный баскетбол нормального качества.	1	1	1	1	0	1	5
Flying Corps	PC	3	Симулятор	Empire	Большая неожиданность для игрового мира. Такого уровня игрового процесса ожидали лишь от Red Baron II. Который как раз разочаровал. Мощная графика и отличная реализация полетной механики.	1	1	1	1,5	1	0,5	6
GAG	PC	1	Adventure	Auric Vision	Единственный в своем роде образчик «отвязного приключения», прикольного, чуточку пошловатого, но безумно веселого российского творения. А достойная визуальная реализация прикольных замыслов вызывает еще большую симпатию. После GAG Larry7 вам уже не понадо	1,5	1	1	1,5	1,5	0,5	7
Ghost in the Shell	PS	10	3D Action	THQ	Вполне заслуживающая внимания трехмерная стрелялка на танке-пауке, который может ползать по потолку и прыгать. К сожалению, игра получилась короткой, а ее уровни вряд ли можно назвать самыми проработанными.	1	1	1,5	1	0.5	1	6
Golden Eye	N64	8	3D Action	Nintendo	В этой игре шедевр трудно распознать с самого начала. Интерес приходит лишь после прохождения пары миссий. Зато буйный и стихийный. Отличная графика, великолепное «миссионное» воплощение сюжета, весьма мощная лицензия — все это делает Golden Eye продуктом	1,5	1	1,5	2	2	1	9
G-Police	PC, PS	11	Action	Psygnosis	Быстрая и красивая стрелялка с поддержкой новомодной трехмерной акселерации. Версия на PlayStation особыми графическими изысками не отличается.	1,5	0,5	1	1	0,5	0,5	5
Hard Core 4X4	PS SS		Гонки	ASC	Примитивная гонка на вседорожниках с плохим управлением и узкими, неинтерсными трассами.	1	0.5	0.5	0.5	0.5	1	3
Harvester	PC	1	Adventure	Merit Studios	Кровавая мистическая история, великий долгострой, разочаровавший даже самых ярых поклонников реалистичного насилия на экранах мониторов.	0,5	0	0,5	0,5	1	0,5	3
Hellfire	PC	10	Action/RPG	Sierra	Достойный имени самого Diablo expansion pack к игре, предназначенный исключительно для однопользовательских приключений.	1	1	1,5	1,5	0,5	0,5	6
Heroes of Might&Magic II	PC	2	Стратегия	3DO	Самая совершенная и увлекательная пошаговая стратегия года, основанная на опыте создателей, примененном в уникальной серии RPG Might & Magic и древней стратегии King's Bounty	1	1	1,5	2	1,5	1	8
Hexen 2	PC	6	3D Action	Activision	Очередная «тотальная переделка» Quake, на сей раз с добавленными намеками на RPG-элементы, улучшенным движком и весьма сомнительным, чересчур нелинейным принципом построения игрового мира.	1,5	1	1	1	1.5	0	6
HMM2: Price of Loyalty	PC	5	Стратегия	3DO	Прекрасное дополнение для фанатов HMM2. Особенно воодушевляют новые мелодии, выполненные с еще большим качеством, чем прежде. Прекрасный пример создания почти идеального expansion pack.	1	1	1,5	2	1,5	1	8
Human GP	N64	5	Гонки	Human	К счастью на N64 сегодня уже достаточно гонок, чтобы пропустить это маловыразительное творение в данном жанре. Типичный пример недоделанной игры.	0.5	0.5	1	1	0	1	4
IF-22	Interactive Magic		9	Симулятор	Очередной испорченный отвратительной тормозящей графикой симулятор без особых достоинств.	0.5	0.5	0.5	1	0.5	0	3
Ignition	PC	8	Гонки	Microprose	Забавная быстрая полигональная гонка, относящаяся к разновидности жанра, редко появляющегося на персональных компьютерах.	1	1	1	1,5	1	0,5	6
Imperialism	PC	7	Стратегия	Interactive Magic	Глобальная политическая стратегия со слегка преувеличенными игровыми возможностями. Снабжена почти полным отсутствием анимации.	0,5	0,5	1	1	1	0	4
Independence Day	PC, PS, SS	4	Стрелялка	Fox Interactive	Одна из тупейших аркадных стрелялок с ужасной графикой, плохим звуком и абсолютной непроработанностью игрового процесса. Зато по нашумевшему фильму, к которому не имеет почти никакого отношения.	0,5	0	0	0,5	0,5	0,5	2
Interstate 76	PC	1	Action	Activision	«Дикий запад» в стиле конца семидесятых. Уникальная атмосфера. Увлекательные автомобильные гонки со свободой передвижения. И с оружием. На слегка староватом, но все еще достаточно приятном движке MechWarrior II.	1	1	1,5	1,5	1,5	0,5	7
Iron Wolves	PC	10	Симулятор	Online Games	Сетевой симулятор подводной лодки для массовых баталий с достаточно примтивной графикой и звуком.	0,5	0,5	1	1	1	1	5
ISS64	N64		Спорт	Konami	Самый лучший футбол, имеющийся до сих пор в наличии на любой из платформ. От японской версии отличается намного более качественным инетллектом и более обширным списком команд.	1,5	1	2	1,5	1	1	8
Jedi Knight	PC	5	3D Action	LucasArts	Продолжение известнейшей игры обеспечивает еще более глубокое погружение в атмосферу сериала «Звездные Войны», отчасти благодаря великолепному дизайну уровней, отчасти из-за опрятной графики, и вомногом благодаря настоящим лазерным мечам, используемым в и	1,5	1	1,5	2	1,5	0,5	8
JSF	PC	10	Симулятор	Eidos	Игра демонстрирует уход от традиционных технологий, используемых при создании симуляторов, и в этом преуспевает. Остальное — на стандартно высоком уровне.	1,5	0,5	1	1.5	1.5	1	7
Killer Instinct Gold	N64	2	Драки	Nintendo	Инспирированная Mortal Kombat'ом двухмерная драка, в которой для победы вместо опыта, умения и реакции вам придется напрячь свою память. Кому-то эта игра понравилась, нам, к сожалению, нет.	1	1	1	0.5	0.5	1	5
KKND	PC	1	Стратегия	EA	Первый среди равных. Но не по качеству, а по скорости выхода. Действительно, игре выпала честь стать одним из самых первых клонов C&C, настоящих и по-своему совершенных. Кроме SVGA-графики, не способна выделиться ничем, особенно с высоты прошедшего времени.	1	0,5	1	1	0	0,5	4
Last Bronx	SS PC	9	Драки	Sega	Еще одна вариация на тему Virtua Fighter, но теперь с применением оружия и более жестким и ярким действием. Как и все «родные» драки от Sega, игра отличается безупречной анимацией и интуитивным управлением.	1.5	1	2	1,5	0.5	0.5	7
LBA2	PC	4	Adventure	EA	Крайне приятная приключенческая игра о продолжении злоключений главного героя на сей раз в полностью трехмерном мире сказочной планеты. Больше разнообразия, больше территории, больше удовольствия.	1,5	1	1	1,5	1	1	7
LedWars	PC	10	Стратегия	Ionos	В принципе, стандартный клон C&C. Но с необычным сюжетом и чуточку отличной от него концепцией.	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	4
LOL2: Guardians of Destiny	PC	2	Adven./RPG	Virgin IE	Долгожданное продолжение чуть ли не культовой RPG Lands of Lore вызвало маленькую бурю в прессе. Игра или чудовищно плоха, или гениальна. Скорее, это неудачная попытка Westwood выдать за ролевую игру то, что на самом деле является адвенчурой.	0,5	1	1,5	1,5	1	0,5	6





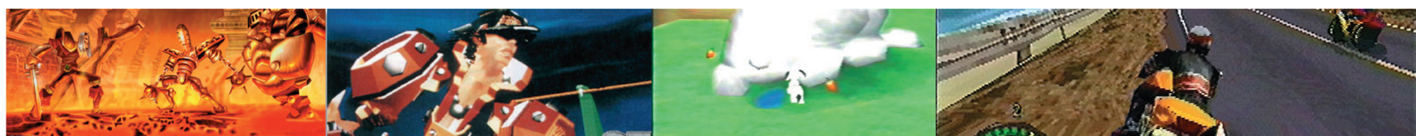
Название игры	Плат.	№	Жанр	Издатель	Резюме	V	S	I	G	O	A	Итог
Lords of the Realm Siege Pack	PC	6	Стратегия	Sierra	Нехороший add-on. К средненькой игре.	0,5	0	0,5	1	1	0	3
Lost World	PS,SS	9	Platformer	Sega, Sony	Интересная, но очень стандартная платформенная аркада, в соверменном 2,5D, приставочном 32-битном мире. Приятное дополнение — динозавры прямо как из фильма.	1	1	1	1	0,5	0,5	5
Lunacy	SS	3	Adventure	Atlus	Обычная приключенческая игра в стиле D, со стильной графикой и запутанным мистическим сюжетом.	1	1	1.5	1	0.5	1	6
Mace	N64	11	Драки	Midway	Стандартная «недоделанная» драка с убогими персонажами и странным сюжетом.	1	0	0,5	0,5	0,5	0,5	3
MadSpace	PC	2	3D Action	Auric Vision	Экстраординарный пример «интеллектуального» 3D Action. В процессе игры вы сможете не только порадоваться множеству трупов и горе оружия, но и попутно выучить язык инопланетян. Получению удовольствия мешает лишь странная графика. Под стать самой игре.	1	0,5	1	1	1,5	1	6
Man of War	PC	11	Стратегия	Virgin IE	Убогий трехмерный морской бой на средневековых кораблях с отвратительной графикой и неповоротливым интерфейсом, страдающим тяжелой формой маразматичности.	0,5	0	0	0,5	1	0	2
Manx TT	SS PC	5	Гонки	Sega	Безупречный перевод с игровых автоматов одной из самых качественных мотоциклетных гонок от автора Sega Rally. И пусть не пугает вас наличие в игре всего двух трасс: качество всегда лучше количества.	2	1	2	1	1	1	8
Mario Kart 64	N64	3	Гонки	Nintendo	Сверхвеселая, детская по виду, но очень глубокая и интересная гонка «с подлостями». Много трасс, любимые персонажи еще из 8-битных игр. AI склонен к обманам, что, строго говоря, особенно не мешает, только очень бесит.	1	1	2	2	1	1	8
Mass Destruction	SS PC PS	7	Стрелялка	BMG	Стрелялка на танке с видом сверху, с хорошей графикой, но монотонным игровым процессом.	1,5	1	1,5	1	1	1	7
MDK	PC, PS	3	Стрелялка	Interplay	Интереснейший пример скрещения жанров 3D Action и платформенных аркад. Добавьте великолепную быструю и четкую полигональную графику, интересные красивейшие уровни — и вот он, практически хит сезона.	2	1	1	1,5	1,5	1	8
MechWarrior 2	PS SS	4	Симулятор	Activision	Отличная адаптация PC'шного симулятора роботов к стандартам игровых приставок.	1.5	1	1	1.5	1	1	7
Mischief Makers	N64	8	Платформа	Nintendo	Малоинтересная двухмерная платформенная бродилка с элементами action перенесет вас во времена 16-битных игр.	0.5	1	1	1	0.5	1	5
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero	PS, N64	11	Platformer	Midway	Использование популярной торговой марки при создании этого «расширения» горизонтов мира Mortal Kombat нельзя назвать удачным. Решения, приемлемые для файтингов, в обыкновенной платформенной аркаде выглядят очень сомнительно.	1	0,5	0	1	0,5	0	3
MotoRacer GP	PC, PS	5	Гонки	EA	Единственная гонка на мотоциклах в библиотеке современных гонок на PC. Много трасс, кое-какой релизм, а главное, приличная скорость и отсутствие конкуренции делают игру достойной внимания.	1	1	1	1,5	1.5	1	7
MRC	N64	7	Гонки	Ocean	Самая первая гоночная игра на N64 достаточно интересна, благодаря разветвлениям трасс, непривычной красивой графике и высокой степени «аркадного» реализма.	1	0,5	1	1	1	0,5	5
Nascar 98	PS SS	7	Гонки	EA	Та же история, что и в Andretti Racing: все вроде бы на месте, но вместе не складывается. Еще одна «никакая» гонка от EA	1	1	1,5	1,5	1	0	5
Nascar Racing 2	PC	2	Симулятор	Sierra	Серьезный симулятор американской серии гонок Nascar, в стремлении к совершенствованию реализма совершенно позабывший о графике.	0,5	0,5	1	1	1	0	4
NATO Fighters	PC	1	Симулятор	EA	Диск добавочных миссий для US Navy Fighters. Добавляет к американским еще и некоторые новые самолеты, используемые государствами-членами НАТО	1	0	1	1	0,5	0,5	4
NBA Shootout 97	PS	4	Спорт	Sony	Необычайно красивый баскетбол, пусть и не самый совершенный.	2	1	1,5	1	0.5	1	7
NetStorm	PC	8	Стратегия	Activision	Необычная стратегия, предназначенная прежде всего для игры через Интернет. Многое взяла как от Z, так и от C&C. При этом остается совершенно необыкновенной оригинальной игрушкой.	1	1	1	1	1,5	0,5	6
Need For Speed 2	PC, PS	3	Гонки	EA	Продолжение легендарной NFS сумело-таки оказаться на несколько порядков хуже оригинала. Никуда не продвинулась графика, сама же игра стала более аркадной. Исключительно же кольцевые трассы не оставляют никакой надежды на получение ощущений, сходных с	1	0,5	0,5	0,5	0,5	1	4
NHL 97	PC, PS	1	Симулятор	EA	Очередной ежегодный римейк EA на сей раз удался на славу. Слегка завышенные требования к компьютеру в конце 1996 года сейчас уже кажутся совершенно обыденными и даже смешными.	1	1	1	1,5	0,5	1	6
NHL Breakway 98	PS	10	Спорт	Acclaim	Хороший полигонный хоккей, не лишенный некоторых недостатков.	1.5	1	1	1.5	0	1	6
NHL Face Off'97	PS	1	Спорт	Sony	Старомодный хоккей, быстрый и интересный.	1	1	1.5	1.5	0	1	6
Nightmare Creatures	PS, PC	11	Action	Activision	Достаточно примитивная, хотя и своеобразная переделка Tomb Raider, с добротными монстрами большим упором на файтинг. Тупейшее управление и слабая графика.	1	0.5	0	1	1	0,5	4
Nuclear Strike	PS, PC	11	Стрелялка	EA	Еще более «навороченный» как в графическом, так и в игровом аспекте «Страйк», в очередной раз не принесший ничего нового.	1	1	1	1	0	1	5
Obsidian	PC, PS	3	Adventure	SegaSoft	Сложная и очень запутанная сюжетная линия, скрепленная достаточно приблизительным оформлением, никак не дает прочувствовать гениальность игры. Которой в ней, собственно, и нет. Перед вами просто очередная головоломочная адвенчура.	0,5	0	1	0,5	1	0	3
Oddworld: Abe's Oddysee	PS, PC	9	Platfor./Adven.	GT Interactive	Очень забавная аркада с великолепным сюжетом и героями. Отдельной похвалы достойна графика. Кажется, в 2D лучше сделать уже просто невозможно. Аркадные элементы скреплены серьезными нововведениями в игровом процессе, такими как общение между персонажами.	1,5	1	1,5	1,5	1	0,5	7
Outlaws	PC	5	3D Action	LucasArts	Самая стильная игра в жанре. Несмотря на действительно «застойную» графику, атмосфера, создаваемая игрой, настолько притягательна, что Outlaws остается интересной и сейчас. Отменная музыка и анимация.	0,5	1	1	1,5	1	1	6
Outpost 2	PC	6	Стратегия	Sierra	Outpost был слишком сложен даже для пошаговой стратегии, но, удивительно, вторая часть игры оказалась и для real-time чересчур примитивной.	1	0	0,5	0,5	0,5	0,5	3
Overblood	PS	6	Adventure	EA	Не совсем удачная попытка клонировать Resident Evil.	1	0.5	0.5	1	1	1	5
Pacific General	PC	9	Wargame	SSI	Очередной варгейм серии близнецов фирмы SSI. Действие на море во времена американо-японской войны.	1	0,5	1	1	0	0,5	4
Pandemonium	PS SS PC	1	Платфор.	Crystal Dynamics	Псевдотрехмерная бегалка слева-направо, которая по своему игровому процессу явно не дотягивает до стандартов 16-ти битных платформ. Можно использовать для расслабления мозгов.	1	0.5	1	1	0.5	1	5
Panzer General 2	PC	11	Wargame	SSI	Продолжение популярного Panzer General оказалось чуть ли не точной копией своего прародителя.	1	0	1	1	0	1	4
Parappa the Rapper	PS	9	Мюзикл	Sony	Не знаем, что и сказать. Такой игры никогда еще не было, да и впечатления от нее у всех разные. Многие вообще могут подумать, что это не игра вообще, и по-своему будут правы. Но попробовать ее все-таки советуем, ради прикола и не только.	1,5	1	1,5	1	2	1	8





Название игры	Плат.	№	Жанр	Издатель	Резюме	V	S	I	G	O	A	Итог
Parkan	PC	9	Симулятор	Никита	Грандиозность замыслов авторов игры позволяет не замечать некоторых ее недостатков.	1	1	1	1,5	1,5	1	6
Pax Imperia	PC	6	Стратегия	THQ	Глобальная космическая стратегия, даже чересчур глобальная. Огромное количество ненужных или малонужных опций, в результате чего игра становится практически непроходимой. Стратегическое болото.	0,5	0	0	1	1	0,5	3
Pike	PC	1	Стрелялка	Doka, 1C	Довольно примитивная, но забавная и в меру интересная разработка отечественной студии Snowball Interactive.	0,5	0,5	1	1	1	1	5
POD	PC	1	Гонки	Akella	Одна из самых красивых футуристических гонок на данный момент. Поддержка 3D-акселераторов и технологии MMX дают в результате потрясающую графику. А большое разнообразие трасс и автомобилей помогают игре не надоесть быстро.	1,5	0,5	1	1,5	1	0,5	6
Porsche Challenge	PS	4	Гонки	Sony	Первая удачная попытка скопировать Sega Touring Car для массового потребителя. Реалистичное управление, графика на уровне выше среднего и чисто европейский дизайн скрашивают плохо посторенные трассы и наличие в игре всего одного вида авто.	1,5	0.5	2	1	1	1	7
Postal	PC	10	Action	Ripcord Games	Кровавый аркадный action на хорошо прорисованных территориях.	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	4
Power F1	PC	4	Симулятор	Eidos	Симулятор «Формулы1» среднего во всех отношениях класса. Все очень стандартно, ни хорошо, ни плохо.	1	0,5	1	1	1	0,5	5
Powerslave	SS PS PC	5	3D Action	Playmates	Одна из самых продуманных приставочных стрелялок от первого лица, затерявшаяся на рынке PC среди похожих игр от более знаменитых разработчиков.	1	1	1,5	1	0.5	1	6
Project Overkill	PS	2	Стрелялка	Konami	Стрелялка в изометрии по типу Crusader, только попроще и покровавей.	1	1	1,5	1	0.5	0	5
Q Mission Packs 1,2	PC	5	3D Action	Activision	Грамотно сделанные и зачастую более интересно построенные новые эпизоды для Quake. С новыми монстрами, оружием и даже отдельными игровыми элементами.	1,5	1	1	1,5	1	0	6
Rally Cross	PS	4	Гонки	Sony	Первая раллийная гонка для PS, и самая несовершенная. Физика машин примитивна, управление придумано для мазохистов. Играть можно, но совсем не нужно.	1	1	0.5	1	0.5	1	4
Ray Tracers	PS	9	Гонки	Sony	Очень быстрый и прилично выглядящий action на машинах. Гонкой это назвать нельзя, да и action'ом тоже.Но свои пять минут удовольствия предоставляет исправно.	1	1	1	0.5	0.5	0	4
Realms of the Haunting	PC	6	3D Action/RPG	Interplay	Хороший сюжетный 3D Action с заметной долей исследования новых карт, RPG и адвенчурными моментами.	1	0,5	1	1	1,5	0	5
Redneck Rampage	PC	3	3D Action	Interplay	Куры, свиньи и коровы намерены захватить планету! Ну а спасти их (или себя) от этого безумия вы сможете только в этой прикольной игре на базе Build движка Duke Nukem 3D.	1	1	1	1,5	1,5	0	6
ReLoaded	PS	2	Стрелялка	Interplay	Тупое продолжение тупой стрелялки с видом сверху. Три года назад это казалось нормальным, но то время безвозвратно ушло.	0.5	0.5	1	0.5	0.5	0	3
Resident Evil PC	PC	8	Action/Adven.	Virgin IE	Перенос хита PlayStation на персональные компьютеры сделан крайне неудачно. Даже поддержка трехмерных акселераторов дела не исправляет. То, что на телевизионном экране выглядело красиво, на компьютерном мониторе превращается в ничтожное убожество.	0,5	0,5	0,5	1,5	1	0	4
Runabout	PS	8	Гонки	ASCII	Неординарная гонка практически по открытым просторам из точки А в точку Б. Игра достаточно веселая и интересная, но сделана как-то по-любительски.	0.5	0.5	1	1	1	1	5
Sabre Ace	PC	8	Симулятор	Virgin IE	Очень красивый современный симулятор самолета «времен не столь отдаленных», с упрощенной игровой концепцией и ослабленной реалистичностью.	1	0,5	1	1	1	0,5	5
SCARAB	PC	4	3D Action	EA	Одна из первых попыток создания трехмерной стрелялки с сюжетной линией и усложненной, далекой от теперешней примитивности концепцией. К сожалению, неудачных. Оправданий убожеству игры найти невозможно.	0	0	0	0,5	0,5	0	1
Scorcher	SS PC	7	Гонки	Sega/GT I	Футуристическая гонка на шарообразных мотоциклах, при создании которой было совершено сразу несколько фундаментальных ошибок.	1		0.5	0.5	1	0	4
Screamer 2	PC	2	Гонки	Virgin IE	Интересная гонка на разнообразных трассах с повышенной для аркады реалистичностью. К примеру, в S2 машины реагируют даже на тип покрытия дороги, а под колесами далеко не всегда бывает асфальт.	1	1	1	1,5	1	0,5	6
Shadows of the Empire	PC	2	Стрелялка	LucasArts	Rebel Assault, только в 3D, часто со свободой передвижения. Портация не очень удачной версии для N64 оказалась пусть и лучше оригинала, но не настолько, чтобы удовлетворить спрос аудитории на «Звездные Войны».	1,5	1	1	1	0,5	1	6
Shining: The Holy Ark	SS	7	RPG	Sega	Неожиданная удача Sega в жанре трехмерных RPG от первого лица. По-настоящему 32-битная графика и многочисленные нововведения в игровом процессе компенсируют некоторую монотонность игры и ее средний размер.	1,5	1	1,5	1	1	1	6
Shivers 2	PC	6	Adventure	Sierra	Очень занудное продолжение малоинтересной, абсолютно Myst'оподобной игры, с еще большим количеством головоломок и меньшим — здравого смысла.	1	0,5	1	0,5	0.5	0.5	4
Sky Target	SS	8	Стрелялка	Sega	Самая плохая сеговская игра на свою приставку за последний год, с примитивным действием и бедной графикой.	0.5	0.5	1,5	0.5	0	0	3
SkyNet	PC	1	3D Action	Bethesda	Новое воплощение «Терминатора» от фирмы Bethesda оказалось лучше всех предыдущих. Но все равно далеко от человеческих стандартов по графике и дизайну.	0,5	0	1	1	0,5	0	3
Sonic Jam	SS	8	Платформа	Sega	Сборник всех классических Соников на одном диске с трехмерным музеем главного героя. К сожалению, ничем новым игра порадовать вас не сможет.	1	1	2	2	0	1	7
Soul Blade	PS	2	Драки	Namco	Потрясающая графика, стильные герои и впечатляющая атмосфера помогут вам забыть о неотзывчивости управления и некоторой ограниченности игровых возможностей этой популярной среди владельцев PS драки.	2	1	1	1	1	1	7
Spider	PS	3	Платформа	BMG	Скучная и плохо управляемая псевдотрехмерная стрелялка слева-направо.	1	1	0.5	1	0.5	0	4
StarFox 64	N64	6	Стрелялка	Nintendo	Одно из легендарных «продолжений» в 64-битной серии переделок Nintendo, это оказалось одним из наименее ярких, пусть и ожидаемых. Сравниться ни с Марио, ни с WaveRace игре не удалось в силу ее чрезвычайной банальности.	1,5	1	2	1	0,5	1	7
Steel Legions	PC	2	Стрелялка	Eidos	Глобальная «аркадизация» идей MechWarrior подарила миру Steel Legions, которая хоть и обладала приличной графикой на уровне высоких стандартов, но не смогла соперничать с конкурентами по интересности.	1	0,5	1	1	0,5	0	4
Steel Reign	PS	8	Стрелялка	Sony	Время этой тупой стрелялки на танке прошло еще года два назад. Но за неимением достойной конкуренции желающие могут поиграть и в нее.	0.5	0.5	1	0.5	0.5	1	4
Street Fighter Ex Plus Alpha	PS	9	Драки	Capcom	Street Fighter стал полигонным и потерял практически весь свой шарм. Игра, конечно, достойна вашего внимания, но только не самого пристального.	1	0.5	1.5	1,5	0.5	1	5





Название игры	Плат.	№	Жанр	Издатель	Резюме	V	S	I	G	O	A	Итог
Street Racer	PS SS PC	1	Гонки	UbiSoft	Отличная детская гонка, почти на уровне Mario Kart. Играть интересно и одному, и вместе с друзьями.	1	1,5	2	0.5	1	0	6
Su27 Mission Disk	PC	10	Симулятор	SSI	Отличный add on к хорошей игре. Жаль только, что графики изменения не коснулись. Только самих миссий.	0,5	0,5	1,5	1	1	0,5	5
Sub Culture	PC	11	Симулятор	UbiSoft	Необыкновенная концепция «подводного Privateer», несомненно, должна привлечь внимание. Графика подтверждает высокую пробу самой игры. Несколько разочаровывает лишь размер игрового мира.	1,5	1	1	1,5	1	1	7
Take no Prisoners	PC	9	Стрелялка	RedOrb	Аркадная стрелялка с видом сверху. Необычная панорама и огромное количество чистого action вносят порядочно разнобразия в структуру игры.	1	0,5	1	1	1	0,5	5
Temujin	PC	8	Adventure	Southpeak Inter.	Первый в своем роде квест с применением видео и практически неограниченной свободой передвижения. Несмотря на технологию, игра получилась скучной и совершенно безликой. Готовятся продолжения.	1	0,5	0,5	1	1	0	4
Tenka	PS	5	3d Action	Psygnosis	Медленная, монотонная и примитивная стрелялка от первого лица. Одна из самых неудачных работ Psygnosis.	1.5	1	0.5	0.5	0.5	0	4
TGR	N64	11	Гонки	Kemco	Очень многоликая и разнообразная гонка для 64-битной платформы. Много трасс, много оппонентов, много погодных эффектов. Но всегда одна и та же схема прихода к победе. А уж такую назойливость простить почти нельзя.	1.5	0	1,5	1	1	1	6
Thunder Truck Rally	PS	7	Гонки	Psygnosis	Прямо скажем, не самая удачная реализация гонок по бездорожью, нацеленная на фанатов Destruction Derby.	1	0.5	0.5	1	1	1	5
Time Crisis	PS	8	Стрелялка	Namco	Небольшая революция в жанре стрелялок с пистолетом. К сожалению, игра местами не продумана и создана лишь для игры в одиночку. Тем не менее, для данной платформы является лучшей.	1,5	0,5	2	1	1	1	7
Titanic	PC	3	Adventure	GTE	Дань памяти клонам Myst, эта игра была одним из последних таких творений, старавшихся иметь почти абслютное сходство с классическим «screensaver». Скучно, но красиво.	1,5	0,5	1	0,5	0	0,5	4
Tobal 1	PS	1	Драки	Sony	Стильная полигонная драка, совершившая первую попытку полного перехода драк в 3D. В жертву этому было принесено удобство интерфейса и богатство игровых возможностей.	1	1	1	1	1,5	0,5	6
Treasures of the Deep	PS	11	Стрелялка	Namco	Красивая и увлекательная подводная приключенческая игра.	1,5	1	1,5	2	1	1	7
Turok	N64, PC	3	3D Action	Acclaim	Самый успешный и визуально богатый пример жанра на N64. PC-версия также отличается буйством красок и спецэффектов. Тумана и надоедливости постоянной телепортации солдат неизвестно откуда.	1,5	0,5	1	1,5	1	0,5	6
Uprising	PC	7	Стратегия	3DO	Ультраоригинальная стратегия с элементами action от первого лица. Имено стратегия, а не «молотиловка» со стратегическими элементами. Красивая, но не слишком удобная и сложноватая игра для настоящих фанатов.	1	0,5	0,5	1,5	2	0,5	6
USNF 97	PC	1	Симулятор	EA	Качественное «переиздание-римейк» старого доброго и очень популярного симулятора.	0,5	0,5	1	1	1	1	5
Virtua Cop 2	SS	2	Стрелялка	Sega	Королева жанра стрелялок с пистолетом, но только с ним и желательно на большом экране. Продуманное до мелочей построение уровней и непрекращающийся action с начала и до конца.	1,5	1	2	2	0.5	1	8
V-Rally	PS	9	Гонки	Infogrames	Одна из самых красивых и реалистичных гонок на PlayStation. Особенно впечатляют световые эффекты, моделируемые в реальном времени, а также действительно занимательная физика поведения машины на дороге. Плюс огромное количество разнообразнейших трасс.	2	1	1	1,5	1	0,5	7
War Gods	N64 PS PC	6	Драки	Midway	Совершенно банальная драка, пытающаяся симулировать Mortal Kombat в 3D. Управление, графика и анимация на самом низком уровне.	0.5	0.5	0	0	0	0	1
War, Inc	PC	5	Стратегия	Interactive Magic	Одна из сложнейших, занимательнейших и примитивно слепленных стратегий сезона. При большем внимании разработчиков к технической стороне выполнения проекта мог бы получиться настоящий хит.	0,5	0,5	0,5	1	1,5	0	4
Warlords 3	PC	6	Стратегия	RedOrb	Третья часть не принесла изголодавшимся по пошаговой стратегии фанатам ничего нового. Все те же карты, замки, юниты. Даже графика осталась на прежнем уровне.	1	1	1	1,5	1	0,5	6
WaveRace 64	N64	1	Гонки	Nintendo	Очередная революция, только теперь в водных видах спорта. В моторно-водных. Водно-моторных. Качество графики и реализм просто оставляет всех конкурентов за бортом, обрызгивает шквалом ледяной воды и накрывает огромной полигональной волной.	2	1	1.5	2	1.5	1	9
Wayne Gretzky's 3D Hockey	N64	1	Спорт	Midway	Аркадный хоккей. Ни больше ни меньше. По-своему хорош и интересен, только слишком упрощен.	1	1	1	1	1	1	6
WC4	PS	7	Симулятор	EA	Перевод как всегда задержавшегося для выхода на приставки WC4, такой же примитивный и «прямолинейный», как и предыдущий. Видеоролики стали заметно лучше. Полетный симулятор так же заметно хуже.	1	1	0,5	1	0,5	1	5
Wild Arms	PS	6	RPG	Sony	Хорошая японская ролевая игра, которую практически невозможно отличить от любой другой 16-ти битной RPG ни по сюжету, ни по графике. Из нововведений можно отметить лишь полигонные бои и большую долю традиционного action в игровом процессе.	1	1	2	1,5	0,5	0	6
Worldwide Soccer 98 PC	PC	10	Спорт	Sega	Неудовлетворительный перевод замечательной игры с приставки на PC. От этого перевода она лишилась всех своих отличительных качеств.	1	0.5	1	1,5	1	0	5
Worldwide Soccer	SS	5	Спорт	Sega	Еще год назад этой игре не было равных ни на одной платформе. К сожалению, в этом году ей пришлось потесниться и занять почетное второе место после ISS64 для N64	1,5	1	2	1,5	1	1	8
XCAR	PC	7	Гонки	Bethesda	Быстрые гонки с большими возможностями по видоизменению машин. Довольно-таки слабая рафика превращает Xcar из перспективной игрушки в древнее чучело.	0,5	0,5	1	1	1	0	4
X-Wing vs. Tie Fighter	PC	7	Симулятор	LucasArts	Эта игра была призвана перевернуть все понятия о космических симуляторах. Новарторские решения LucasArts затуманили разработчикам головы, и они успели полностью позабыть о секрете успеха прошлых частей. В результате получится практически полностью онлайнов	1	1	1	1	1,5	0,5	6
Бородино	PC	10	wargame	1C	Первый российский wargame, с изрядной простотой описывающий события Отечественной войны 1812 года.	0,5	0,5	1	1	1	1	5
Пилоты	PC	6	Adventure	1C	Забавная, но очень короткая приключенческая игра по мотивам мультипликационного фильма «Следствие ведут колобки». Милая графика, музыка, веселые диалоги и достаточно тривиальные головоломки.	1	1	1	1	1,5	0,5	6
Противостояние	PC	2	Стратегия	Doka	Одна из первых отечественных стратегических игр такого масштаба. Пусть в графическом плане далеко не идеальна, но проработка игрового процесса выполнена на высоком уровне.	0,5	0,5	1	1,5	1	0,5	5



GRAN TURISMO

Сказать, что Gran Turismo — это чистый симулятор безо всяких инородных примесей, было бы неправдой.

Платформа: PlayStation
Жанр: **автосимулятор**
Издатель: Sony
Разработчик: **Sony**
Количество игроков: 2
Интернет: **www.sony.com**

Достоинства:
Необыкновенно продуманный игровой процесс, особенно в этом отношении хотелось бы отметить режим **Gran Turismo**. Огромное количество машин на выбор, возможности их модернизации и настройки — это не только большой плюс игры, но и несомненная ее оригинальность. Поклонника симулятора автогонок порадует реалистичность поведения машин на трассе, а также очень отзывчивое управление. В сочетании с достойным графическим оформлением все это ставит Gran Turismo в один ряд с самыми знаменитыми представителями жанра.

V 1,5
S 1
I 1,5
G 2
O 2
A 1

Недостатки:
Некоторая приторможенность, особенно заметная в режиме многопользовательской игры, заставляет весьма долго привыкать к особенностям игрового процесса. Даже отзывчивое управление не всегда позволяет справиться с некоторыми возникающими из-за этого проблемами.

Резюме:
Один из лучших и немногих симуляторов автогонок на сегодняшний день. Яркий пример серьезного подхода разработчиков к созданию игры.

8

Мне очень часто приходилось спорить о существовании автомобильных симуляторов. В частности, я склонялся к тому, что если на PC и существуют какие-то попытки (большей частью неудачные) реализовать настоящий гоночный симулятор, то на видеоприставке его сделать в принципе невозможно, практически все гонки имеют длинные аркадные корни. Разумеется, понятно, что в большинстве случаев «автосимулятор» — это обычная условность, такая же, как, например, и «космический симулятор», но в этом случае интересовала как раз не условность, а то, что за ней кроется. И вот настал этот момент, когда я торжественно забираю свои слова обратно — вышел **Gran Turismo**.

Разработчикам из Sony удалось сделать невозможное. Чуть ли не впервые после выхода далекого The Need for Speed мы можем говорить об автосимуляторе, не связанном с гонкой Формулы-1. Гигантское количество



машин на выбор, всевозможные настройки, реалистичное поведение на дороге, которое моделируется в зависимости от характеристик машины и дорожного покрытия — все, о чем только может мечтать поклонник автогонок, воплощено в **Gran Turismo**.

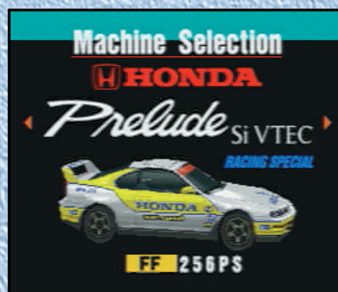
Сказать, конечно, что **Gran Turismo** — это чистый симулятор безо всяких инородных примесей, было бы неправдой. Есть в нем свои маленькие аркадные радости, но они настолько незначительны, что вряд ли на них обратишь внимание в самом игровом процессе - так поглощает сама гонка, непосредственное управление машиной.

Но самое главное заключается даже не в жанровой принадлежности **Gran Turismo**, а в том, что она лишена основного недостатка игр подобного рода. Мы проезжаем на всех трассах, включая секретные, на всех машинах, благополучно выигрываем во всевозможных условиях — и вот через неделю-другую об игре мы вне всяких сомнений забываем. С **Gran Turismo** так не получится. Огромное количество автомобилей, трасс и всех настроек, которые, так или иначе, могут быть с ними связаны, будут удерживать нас весьма и весьма неопределенный срок.

Начинается игра самым нестандартным образом. Вам ни с того ни с сего дают один миллион йен. Но тратить японские дензнаки можно исключительно на машины. Выбор машины - дело крайне серьезное. В Gran Turismo представлены лучшие образцы спортивного автомобилестроения от ведущих фирм мира — Nissan, Honda, Mitsubishi, Subaru, Chevrolet, Dodge, Chrysler, Aston Martin и Toyota. Так что есть что сравнить и из чего выбрать. Acura NSX, Toyota Supra, Chevy Camaro, Honda Prelude, Nissan 300Z — вот самые примечательные модели, с которыми вы так или иначе столкнетесь в игре. В начале игры может вполне подойти Honda Del Sol (прежде всего, благодаря цене) — относительно дешевая на начальных трассах, эта машина может запросто соперничать с другими участниками гонки по части маневренности и простоты управления. Итак, вы прошли то небольшое количество трасс, которое было предоставлено в самом начале. Но они — лишь самая малая часть того, где вам предстоит победить, продемонстрировав свое мастерство вождения, и, поверьте, самая простая часть. Для того чтобы попасть на другие трассы нужно... приобрести лицензию. Иначе говоря, придется засвидетельствовать бюрократическим способом свой профессионализм, сдав своеобразный экзамен. Каждая из трех лицензий в игре десятиуровневая, то есть оцениваться будет не только время, за которое вам удалось доехать до финиша, но и качество поворотов, контроль заносов и даже торможение. Таким образом, чтобы попасть на другие трассы, приходится действительно совершенствовать свои умения и навыки. Целостность и продуманность игрового процесса говорит сама за себя.

Но получением лицензии оригинальность **Gran Turismo** не ограничивается. В зависимости от того, какое мес-





то вам посчастливилось занять в гонке, соответствующее количество йен вы и получите. На что следует тратить японские тугрики? Во-первых, можно модифицировать модель своего автомобиля, прославившись, таким образом, в качестве гениального автоконструктора. Несколько сотен самых различных деталей, назначение которых иногда угадывается в самом процессе, — лучший подарок для техников-любителей и фанатов-шизофреников, не имеющих практической возможности заняться любимым делом. Но будьте осторожны, упражняясь в остроумии и проводя особенно смелые эксперименты, — не сотворите какой-нибудь концепт-кар, поведение которого на дороге будет колебаться от непредсказуемого до нежелательного. Для лодырей и эстетов существует второй способ потратить деньги — просто купить другую машину. Таким образом, чем больше денег вы получаете, выигрывая гонку, тем более мощный автомобиль можно приобрести, получив больше шансов выиграть следующую гонку, чтобы получить еще больше денег для приобретения еще более крутой машины... И так далее... С каждой новой победой появляется еще один



Дмитрий ЭСТРИН

Как вы видите, Gran Turismo — это не только симулятор автогонок, но и симулятор участника этих автогонок. Помимо реализма управления машиной придется узнать доселе неизвестные чувства чемпиона, заботящегося о своих капиталовложениях. Так все время и мучаешься, умножая свои сбережения и надеясь в один прекрасный день накопить необходимую сумму для покупки шикарного Dodge Viper, чтобы раз и навсегда оставить своих соперников далеко позади...

стимул продолжать игру и совершенствовать свои навыки.

Как вы видите, **Gran Turismo** — это не только симулятор автогонок, но и симулятор участника этих автогонок. Помимо реализма управления машиной придется узнать доселе неизвестные чувства чемпиона, заботящегося о своих капиталовложениях. Так все время и мучаешься, умножая свои сбережения и надеясь в один прекрасный день накопить необходимую сумму для покупки шикарного Dodge Viper, чтобы раз и навсегда оставить своих соперников далеко позади...

Но это только один из режимов игры, который так и называется — **Gran Turismo**. Кроме него есть еще обычная гонка, гонка на время с check-point'ами на трассе и split screen для двух игроков. Все эти режимы достаточно стандартны и вряд ли способны заменить **Gran Turismo**, но все же оставляют самое приятное впечатление.

Хорошо и оригинально проработан дизайн трасс. Каждый поворот, каждый прямой участок дороги отвечает какой-то цели. В конце концов, буквально ощущаешь, где до какой степени следует разгоняться, где не мешало бы притормозить, а где лучше всего пойти на обгон. В общем-то, трасс в **Gran Turismo** немного, но благодаря пресловутому дизайну, а так же тому, что они сильно друг от друга отличаются, их вполне хватает.

Нельзя не рассказать и о неизменной реалистичности игрового процесса. Ведь это еще и один из основных критериев жанра симуляторов. Здесь придраться вообще ни к чему нельзя. Машина ведет себя так, как ей и положено, никак не выходя за рамки возможного. Разработчики провели много времени, обрабатывая информацию о технических характеристиках автомобилей, предоставленную фирмами-производителями, и результат налицо - каждая модель в игре разгоняется, поворачивает, тормозит, реагирует на столкновения так же, как и ее реальный прототип. Прибавьте к этому возможность лично внести в конструкцию машины изменения. Пусть эта возможность ограничена, но все же разница между обычной моделью и измененной великолепно ощущается непосредственно во время гонки. Кроме того, все технические характеристики автомобилей помещены в реальный мир с реальными физическими законами. В гонке учитывается все, начиная от массы корпуса и заканчивая ускорением на повороте. Прекрасная реализация поведения машины при съезде с трассы на траву заставит удержаться от своих желаний любителей что-нибудь «срезать». Но, теоретически, есть возможность модифицировать машину так, что можно было бы справиться с ее управлением и на бездорожье. Поворачивать каждый автомобиль будет так, как позволяют его технические характеристики: легкий — на внушительной скорости, более тяжелому придется притормаживать перед поворотом. Да, кстати, в **Gran Turismo** нужно тормозить! И если в V-Rally, которой упорно присваивают статус автосимулятора, лично я мог справиться с любым поворотом, просто сбросив газ, и при этом приходил первым, то здесь такие примитивные приемы не пройдут. Хотя, пожалуйста, можете не тормозить, но потом секунд сорок придется добираться до трассы по траве каждый раз на каждом повороте. При столкновениях главная роль отводится не случайности: машина, обладающая большей массой, развернет более легкую. И это очень приятно. Ведь каково было участвовать в гонке, в которой действовало правило — компьютерные противники обладают преимуществом при столкновении?



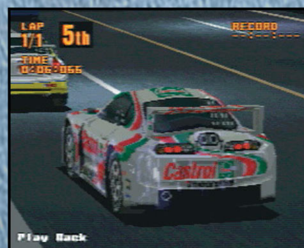




Что ж, добравшись до компьютерного интеллекта, стоит сказать несколько слов и о нем. В целом AI производит самое благоприятное впечатление. Все маневры, торможение перед поворотом, грамотный обгон противника, эффектное контролирование заносов вне всяких сомнений должны порадовать настоящего любителя симуляторов. Единственный минус — это несколько несуразная толчея на старте, в которой человек быстрее ориентируется и вырывается вперед. Хотя при наличии соответствующего желания это можно объяснить стремлением разработчиков к максимальной правдоподобности — ведь все, наверное, видели нечто подобное по телевизору, когда сотня машин на самом старте беспомощно толкают друг друга, а вперед вырываются самые предусмотрительные участники.

Управление, в принципе, осуществляется достаточно легко и с помощью обычного геймпада. Кнопки газа, тормоза, поворотов расположены достаточно удобно, неплохо реализовано переключение скоростей. Но все же предпочтительнее управление с аналогового контроллера — в этом случае и возможностей больше, и само управление несколько проще. Конечно, можно доверить некоторые функции управления компьютеру, который способен помогать переключать скорости, а также вовремя тормозить и поворачивать (очень похожая помощь существует в Grand Prix II







Дмитрий ЭСТРИН

Смотреть его оставляет почти большее удовольствие, чем участвовать в гонке.



от Джеффа Крамонда). Но если вы желаете ощутить на себе полный реализм гонки, то кроме использования аналогового контроллера ничего большего посоветовать нельзя.

Графика сначала восхищает. Потом, как и положено, к ней привыкаешь, но о некоторых особенностях стоило бы рассказать отдельно. Во-первых, сразу отмечаешь необычную для Sony PlayStation четкость изображения, которую можно заметить даже по картинкам. Во-вторых — необычайно детализированные обьекты, что для PlayStation тоже большая редкость. Все, что касается изображения машин, сделано безукоризненно — благодаря высокому качеству наложенных текстур, на их корпусе можно разглядеть самые незначительные детали. Фоны насыщены яркими красками, которые, однако, не раздражают, а напротив, создают самую реалистичную атмосферу гонки. Необходимо также отметить очень продуманное освещение в гармоничном сочетании с дизайном трасс, в результате чего приятно иной раз просто проехать несколько лишних кругов. Выше всяческих похвал выполнен replay. Смотреть его доставляет почти большее удовольствие, чем участвовать в гонке. Но replay в **Gran Turismo** выполняет не только эстетическую, но и практическую функцию — после каждого заезда не мешало бы проанализировать свой стиль управления, отметить основные ошибки, которые незаметны из кабины, чтобы не повторить их в будущем.

Как и положено каждой игре, в **Gran Turismo** есть недостатки. Вернее, недостаток. Но что обидно, недостаток этот иной раз способен безжалостно разрушить ощущения от великолепной графики, а некоторые элементы реализма гонки начинают казаться излишними. Дело в том, что **Gran Turismo** тормозит. Вернее не тормозит, и даже не притормаживает, а просто не особенно спешит. В результате не ощущается скорость, вследствие чего не представляется



обязательным элементарный сброс газа перед поворотом (скорость-то маленькая) и, в конце концов, оказываешься где-то далеко от трассы из-за отсутствия возможности справиться с управлением машины (скорость-то большая). Можно, конечно, посоветовать почаще смотреть на спидометр, но его помощь еще не может исправить дела. То же самое касается различных маневров — поначалу очень нелегко приспособиться к необычным особенностям игрового процесса, и потому время от времени происходят обидные казусы. Особенно это бросается в глаза при режиме split screen для двух игроков. Весь азарт куда-то улетучивается, оба начинают бороться со своими машинами и не обращают друг на друга внимание. Выручить здесь способно только отзывчивое управление да собственные навыки, приобретаемые через внушительный срок времени. Конечно, торможение здесь вполне оправданно, ведь PlayStation приходится учитывать не только большое количество машин на трассе, но и их реалистичное поведение, зависящее от множества различных факторов, включая даже незначительные изменения технических характеристик, и великолепную графику, за которую каждый раз приходится расплачиваться таким образом.

Но все же, все же... **Gran Turismo** — это, вне всяких сомнений, культовая вещь, это новое слово в жанре, возможно, даже новая точка отсчета событий для симуляторов гонок. Игра очень органично сочетает в себе и оригинальные нововведения, и одновременно продолжает традиции лучших представителей жанра. В **Gran Turismo** есть и насыщенность гонки от Toca Touring Car, и какие-то изыски реализма от Sega Touring Car, и — даже несмотря на общую неторопливость игрового процесса — динамичность от V-Rally.

Разработчики необычайно серьезно отнеслись к созданию именно симулятора гонок. Практически все, из чего **Gran Turismo** создана, сделано очень качественно. Это касается и проработки возможностей, и прекрасной графики, и управления, и даже музыкального сопровождения — всего, чего только можно желать игре подобного рода.

СИ

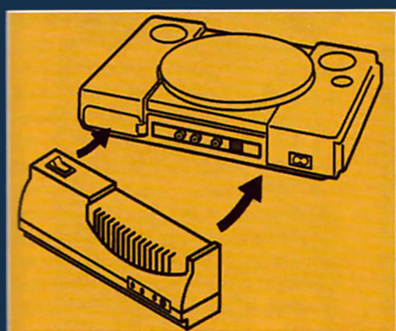
Альтернатива:
Toca Touring Car, Sega Touring Car, V-Rally

Дмитрий ЭСТРИН

Видео-CD модуль для Sony PlayStation

Подключите этот модуль к приставке Sony PlayStation, и Вы получите на своем телевизоре великолепное цифровое кино!





Видео-CD модуль

позволяет смотреть фильмы, записанные на видео-CD диски в форматах Ver 1.0 / Ver 1.1 / Ver 2.0.

VCD-модуль наделен всеми возможностями видео-CD плеера. Вы можете управлять фильмом во время просмотра при помощи меню, которое вы увидите на экране, или непосредственно игровым джойстиком!

Распространитель в России:
компания **Симба'с**

Розничная торговля:
Москва 122-00-70, 288-22-74

Санкт-Петербург: 325-10-08

Оптовая торговля:
Москва 212-38-01

e-mail SIMBAS @ orc.ru

BLOODY ROAR

PS

Первое, что сразу бросается в глаза — это необыкновенно простое управление. Правда, в результате этого пострадали непосредственно игровые возможности.

Платформа: PlayStation
Жанр: **файтинг**
Издатель: Sony
Разработчик:
Hudson Software
Интернет: **www.sony.com**



Графически игра отвечает всем стандартам жанра, но, увы, их не превышает.

Достоинства:
Одно из основных достоинств Bloody Roar — несомненная оригинальность, столь редкая для файтингов. Наличие достаточно приятной графики и звукового сопровождения, хоть и обычно для жанра, не может не порадовать поклонников файтинга.

V 1
S 1,5
I 1,5
G 1
O 1
A 0,5

Недостатки:
Главный недостаток игры заключается в крайне малых размерах достоинств. Оригинальность не такая уж и глобальная, графика и звук обычные.

Резюме:
Обычный файтинг. Впрочем, для тех, кто играет в них денно и нощно, Bloody Roar покажется сверхнеобычной игрой.

6,5

Сделать файтинг, который дал бы развитие жанру, неимоверно сложно. Прежде всего, из-за самой статичности жанра. Можно отметить три-четыре каких-то особенных изменения, произошедших в его истории, но в целом файтинг — жанр достаточно консервативный. И это одна из основных причин, по которой он игнорируется частью геймеров. Действительно, как делается файтинг? В большинстве случаев фирма, которая собирается его сделать, специализируется как раз в этой области, поэтому у нее уже есть графический движок для игры. Он подвергается каким-то изменениям, обычно связанным с камерами обзора и анимацией. Осталось придумать персонажей. Среди них должен быть крутой парень с короткой стрижкой и бицепсами величиной с его голову, какой-нибудь старик, всю жизнь проживший в Тибете и владеющий забытой формой единоборства, и конечно же девушка, которая выступает одним из средств более долгого удерживания игрока перед экраном. Для них придумываются враги, самые жуткие негодяи, которых только возможно вообразить. Еще несколько экзотических персонажей и — почти полный набор героев. При желании его можно увеличить, игрокам это нравится. Для каждого из героев придумывается особая система ударов, комб и спецударов. Чем она проще и шире, тем лучше. Побольше различных спецэффектов, взрывов, криков, в некоторых случаях хруста костей и крови. Можно придумать ненавязчивый сюжет, в котором участвуют непосредственно все персонажи, и реализовать его в анимационных вставках. Хотя, в принципе, можно все это расписать текстом. Никто особенно не обидится. Что еще? Ах, да, секретные персонажи, секретные уровни, сверхсекретные персонажи, длинные коды... Кроме того, нужно обязательно сделать режим игры для двух человек. Все. Игра готова. Причем, обратите внимание, игра весьма неплохая, которая многим очень даже понравится.

Схема, вообще-то, несколько упрощенная, но вполне реальная. Конечно, представленная гипотетическая игра особенного резонанса не вызовет, даже если в ней все сделано так, как надо. Если в ней происходят коренные изменения в отношении графического движка или концепции, то игра воспринимается как революция жанра. Если изменения касаются чего-нибудь второстепенного — персонажей, управления, то игру назовут оригинальной. Как раз к последнему типу и относится рассматриваемая в данной статье игра **Bloody Roar.**





Впервые **Bloody Roar** увидели посетители выставки E3, тогда еще игра называлась Beastorizer. Впечатления были неоднозначные. Но теперь, когда **Bloody Roar** вышел, мы можем проанализировать все его достоинства и недостатки самостоятельно. Внешне игра очень похожа на Tekken, однако игровой процесс вызывает больше ассоциаций с Virtua Fighter и Fighting Vipers. Первое, что сразу бросается в глаза — это необыкновенно простое управление. Правда, в результате этого пострадали непосредственно игровые возможности. Минимальное количество ударов, однако, не раздражает, а напротив, говорит о более тщательном подходе разработчиков к игровому процессу. Тем более, что недостаток ударов компенсирован куда более неожиданным решением создателей игры относительно поведения персонажей.

Дело в том, что персонажи могут превращаться в различных животных, что соответственно должно поднимать уровень игрового процесса на должную высоту. По истечении определенного срока времени, боец по вашему желанию становится каким-нибудь животным, наследуя все характерные его особенности. Особенно экзотично смотрится борьба гориллы и кролика. В облике животных персонажи способны выполнять некоторые приемы, недоступные им в их естественной форме. Иначе говоря, количество различных телодвижений и прочих комб значительно возрастает. Все эти трансформации влияют и на игровой процесс. Так, при превращении у персонажа восстанавливается здоровье до максимума. Однако, как только количество ударов по вашей шкуре превышает допустимую норму, вы автоматически становитесь человеком.

Графически игра отвечает всем стандартам жанра, но, увы, их не превышает. Бэкграунды полностью трехмерны, а некоторые их части даже анимированы. Территории, на которых проходят битвы, отчасти интерактивны. Например, если противнику дать по морде так, что он непременно стукнется о какую-нибудь стену, то уровень повреждения будет превышать обычный удар. Все то же самое касается и вашего персонажа.

Нельзя сказать, чтобы все это выглядело фантастическим образом. Скорее, все сделано качественно, настолько, насколько только возможно на Sony PlayStation. Иначе говоря, гориллу от кролика отличить всегда можно. Анимация выполнена изящно. Движения игроков просты и естественны, комбы очень эффектны, непосредственный процесс превращения персонажа в животное реализован также не без остроумия.

Когда играешь в **Bloody Roar**, начинаешь понимать, что разработчики игры находились в очень узких рамках, в которых сделать что-то совсем новое невозможно. Графические изменения связаны непосредственно с аппаратными возможностями платформы, которые по меркам настоящего далеко не высоки. С другой стороны, в **Bloody Roar** все же удалось воплотить что-то не совсем обычное для жанра, и по крайней мере одно это должно привлечь к игре не только фанатов видеодрак.

Вообще, для многих играть в файтинг равнозначно кошмарной пытке, в основном из-за жуткой системы управления. Вовремя произвести быстрый удар головой, а затем захват противника с переворотом и последующим растаптыванием — это под силу лишь фанатам файтингов, мастерам своего дела. **Bloody Roar** другой. Играть действительно просто. Все красивые, эффектные движения персонажей доступны даже тому, кто файтингов в глаза вообще не видел. Но эта простота - вовсе не примитивизм. Знатоки жанра найдут много нового в **Bloody Roar** для себя (отчасти благодаря секретным местам, персонажам, ударам и т.д.). Просто хотелось бы подчеркнуть, что разработчикам удалось реализовать необычайно простое и логичное управление, которое окажется доступным даже для новичков. Самый главный недостаток **Bloody Roar** заключается в том, что надолго игра вряд ли затянет. Классикой ей не суждено стать, это скорее одно из многочисленных промежуточных звеньев между основными этапами развития файтингов. Но на оригинальность среди своих собратьев **Bloody Roar**, конечно же, претендует. Может быть, такие свежие идеи относительно оригинальных свойств персонажей появились у разработчиков не случайно, ведь это, так сказать, дебют Hudson Software в жанре трехмерных файтингов.







В общем-то, во многом **Bloody Roar** заслуживает всяческого поощрения. Нечасто появляются игры, в которых все сделано так, как надо, или почти как надо. Все в нем есть: и какие-то оригинальные нововведения, и весьма неплохая графика, и прекрасный интерфейс. Единственное, что приводит в уныние — это мысль, что можно было бы сделать еще круче. Разработчикам оставался один шаг до яркой игры, которая бы выделялась среди файтингов, но по каким-то причинам этот шаг не был сделан. **СИ**

Альтернатива:
Tekken 2, Virtua Fighter

Дмитрий **ЭСТРИН**

MEGA MAN NEO



Радует тот факт, что у ММ появились помощники ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **3D action/RPG**
Издатель: Capcom
Разработчик: **Capcom**
Количество игроков: 1
Интернет:
www.capcom.com

Синий Capcom-вский супергерой отмахал по дорогам игровой индустрии без малого десять лет. В результате, несмотря на очень юный вид, Mega Man уже стал примером долгожительства. Будучи любимым платформенным героем фирмы, ММ сменил огромное количество игр в самых разных жанрах, побывал в самых мыслимых и немыслимых местах, но до сих пор не навестил «настоящий», то есть трехмерный мир. И вот, наконец, решительным шагом он выбрался на свежий 3D-воздух под самое что ни на есть полигонное небо. Стоит выяснить, как он разобрался в необычной обстановке.


Так выглядит супергерой


Типичный японский мультик, разве что интерактивный

Как и следовало ожидать, такой решающий шаг должен был сопровождаться радикальными изменениями не только в обьемности, но и во всех остальных аспектах игры. Как можно судить по демо-версии (появившейся, кстати, вместе с демо Resident Evil 2), суть игрового процесса может быть описана старой (очень старой) и проверенной временем формулой: «Убей-на-уровне-всех-плохих-дядек-и-прикончи-ужасного-босса». Оригинальностью в такой постановке вопроса, разумеется, даже не пахнет. Нововведения заключаются в появлении типично RPG-шных элементов: нужно ходить по городам и разговаривать с жителями, чтобы вытянуть из них какую-либо жизненно необходимую информацию, решать загадки и открывать различные секреты. Пока еще рано сказать, в какой степени **MMN** станет путешествием с приключениями, но уже очень радует, что Capcom не сделала очередной Kill'em All. В конечном итоге все похождения крутого парня в синем комбинезоне сводятся к поиску очень ценного и нужного человечеству Скрытого Наследия (Hidden Legacy). Если супергерой не доберется до этих вечных ценностей, то многочисленные враги распорядятся им по-своему. Разумеется, эта история, обосновывающая истребление противника, истерта до дыр, но она продолжает пользоваться стабильным успехом у сценаристов игр.


Графически игра выполнена отлично, эксплуатирует видеочип SPS по полной программе.

Радует тот факт, что у ММ появились помощники: белокурая подружка и очень добрый профессор с седой бородой и с простой фамилией Вилли. Наличие хороших персонажей требует наличия плохих, причем последних должно быть минимум в 10 раз больше. В **MMN** особенными размерами и статью отличаются боссы. Они очень большие, такие большие, что возникает сомнение в их принципиальной убиваемости.

Бои, бои, бои... И на суше, и в воздухе, и на море


Останется только один... Интересно кто?

К счастью, создатели игры наконец-то позволили взять Mega Man'у оружие сразу в обе руки. Из двух футуристических стволов можно завалить любого монстра! Особенно приятно завладеть какой-нибудь сверхмощной пушечкой после смерти очередного босса.

Управление гладкое, но небольшая отладка не помешала бы: автоматический приставной шаг влево или вправо для удобства стрельбы, а также особенности поворота не очень способствуют комфоротной игре.

Само собой, графическое исполнение игры напрямую влияет на то, как она воспринимается. Графически игра выполнена отлично, эксплуатирует видеочип SPS по полной программе. Яркие, простые цвета сразу оживляют в памяти бесчисленную мультипликационную продукцию Страны Восходящего Солнца. Персонажи анимированы с использованием motion capture, и поэтому гладкие и динамичные. Движение камеры можно вручную отладить. Много различных мест, много секретов, хотя иногда в глазах пестрит от разноцветных полигонов. В пользу трудов разработчиков говорит то факт, что иногда кажется, как будто смотришь японский мультик. Замедлений, которые ожидаются при навороченном графическом исполнении (разработчики стремились к максимальной детализации), не наблюдаются — **ММ** быстро бегает, быстро прыгает, быстро стреляет. Кстати, возможно, что бегать придется не так много, как хотели бы некоторые: если Capcom удастся в полной мере реализовать все свои ролевые новации, то мы получим совершенно нового, действительно **Neo Mega Man-a**.

СИ

Достоинства:
Проверенный временем персонаж в трехмерном интерактивном мире.

Недостатки:
Не все любят японские мультики со слабыми сюжетными линиями.

Резюме:
Mega Man жив и осваивает новые пространства.

V 1,5 · S 1 · I 1,5 · G 1 · O 1 · A 1

7

Альтернатива:
Tomb Raider

Иван **НАПРЕЕНКО**

FINAL FANTASY TACTICS

Жанр игры полностью соответствует его назначению (запутать игрока до самой последней степени) и представляет собой пошаговую стратегию с главенствующими ролевыми элементами.

Платформа: PlayStation
Жанр: **стратегия/RPG**
Издатель: Sony
Разработчик: **Square**
Интернет:
www.squaresoft.com



Разрабатывать тактику боя придется среди различных замков, руин, на болотах, в пустынях...

Достоинства:
Оригинальность подхода к жанру, достаточно неожиданные решения для пошаговой стратегии.

Недостатки:
Требуется слишком много времени, чтобы разобраться, очень много непонятных для обычного игрока вещей.

Резюме:
FFT — для тех, кто ожидает от игры чего-то большего, чем она может дать.

V	1
S	2
I	1
G	1
O	1
A	1,5

7,5

Дмитрий **ЭСТРИН**

...А ведь лет двадцать назад никто и предположить не мог, чем обернется безобидное увлечение нескольких программистов. Вряд ли кто ожидал, что совсем скоро в жизни почти каждого человека произойдут необратимые изменения. В то далекое время одно понятие «компьютерная игра» могло вызвать совершенно непредсказуемые ассоциации, в том числе и самые далекие от истины. Кто бы мог подумать, что через двадцать лет компьютерные и видеоигры для части человечества станут обязательным жизненным атрибутом, не просто минутным, а скорее «ежеминутным» развлечением. Что совсем скоро появится огромный механизм со странными наклонностями и еще более странным названием — игровая индустрия. Сейчас игровая индустрия разрослась до таких размеров, что ее уже нельзя проигнорировать. И как положено всякому общественному явлению, у нее появился рупор — игровая пресса, также прошедшая нелегкий путь от становления до более зрелого возраста.

Разве можно было представить, какими будут компьютерные и видеоигры? До чего дойдет безумная фантазия дизайнеров и художников? А между тем удивляться приходится до сих пор. Совсем недавно крупнейшее в Японии издательство Square выпустило игру, в названии которой первые два слова до боли знакомы любителям RPG. Итак, вышел **Final Fantasy Tactics**. Что представляет собой эта игра? Боюсь, для детального разбора ее сущности не хватит и двух номеров «Страны Игр». Поэтому ограничимся более коротким рассмотрением основных ее достоинств и недостатков.

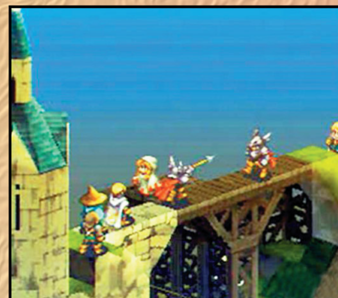
Всем уже известно, что жанр стратегии в последнее время претерпел почти что революционные изменения. Эти изменения коснулись и видеоигр. Однако, учитывая то, что и раньше приставочные стратегии в значительной степени отличались от компьютерных, теперь понять их систему под силу только самым страстным фанатам жанра.

Как ни странно, но, чтобы разобраться в игре на уровне «что происходит», нужно, по крайней мере, вникнуть в запутанный сюжет, который представляет собой фантастическую историю Войны Львов, 12 Героев и Камней Зодиака. Но обо всем по порядку. В могущественной империи умирает король, и по обыкновению в государстве начинается ужасный беспорядок. Каждому хочется занять трон и править империей единолично. Но в итоговой схватке остаются два самых отчаянных противника, каждый из которых не уступает другому по военным ресурсам и претензиям на престол. Первый — это лорд Лаг, старший брат овдовевшей королевы, второй — лорд Гаитана, двоюродный брат скончавшегося короля. Однако ужасную междоусобицу, грозящую обернуться гибелью для некогда могущественной империи, удается предотвратить простому человеку по имени Рамза и его сподвижнику Дилите. Когда казалось, что ничего уже изменить нельзя, самым таинственным образом между упорными врагами был заключен мир, а править империей стал Дилита. Рамза же стал обычным плотником и счастливо дожил до конца своих дней. Каким образом удалось им восстановить мир? По какому счастливому стечению обстоятельств все произошло так, как произошло? Легенда гласит, что в этом двум защитникам спокойствия державы помогли Двенадцать Героев. Все они обладали огромной мистической силой. Ибо силой наделяли их Двенадцать Камней Зодиака, древние артефакты, свойства которых зависели от положения звезд на небе. Ну, а как все произошло на самом деле, остается неизвестным. Все это вы узнаете, только пройдя игру **Final Fantasy Tactics**, известную также под названием Zodiac Brave Story. Играть же придется от лица одного из самых таинственных персонажей, о котором уже упоминалось выше, а именно Рамзы.

Жанр игры полностью соответствует его назначению (запутать игрока до самой последней степени) и представляет собой пошаговую стратегию с главенствующими ролевыми элементами. Итак, вы — предводитель клана необученных и неопытных еще воинов, а предстоит вам ни много ни мало, а обучить их всему самому необходимому непосредственно в процессе битвы, и естественно победить в Войне Львов. Вид на происходящее схож с игрой Ogre Battle, которую сделала эта же команда разработчиков, и имеет все достоинства и недостатки изометрической перспективы. Хотя, надо отдать должное объективности, достоинств у такого вида больше, чем недостатков: всегда можно найти такой угол обзора, при котором доступно сразу все поле боя, а это действительно необходимо, когда требуется построить в правильном порядке свое войско. С каждым успешно проведенным боем ваши воины будут получать experience, повышать свои характеристики и улучшать различные умения. Так что при успешном стечении обстоятельств им будут доступны около 400 вариантов атаки и контратаки различных типов. Но далеко не все так просто. Все как раз настолько сложно, что разобраться в этом сможет лишь специалист-астролог, знакомый со всеми возможными тактико-стратегическими операциями. Над полем боя незримо висят Знаки Зодиака, которые то проклинаешь, то благодаришь. Путь к победе указывает не только стратегический гений игрока, но и звезды. Именно они позволят или не позволят справиться с противником, только от движения небесных светил зависит, выйдете ли вы из битвы победителем или побежденным... Не буду излагать общую теорию астрологического прогноза, но придется, увы, предаться занудному повествованию, дабы читатель более ясно представил себе **Final Fantasy Tactics**...







Элементарные астрологические правила гласят, что родившийся под определенной звездой может находиться с родившимися под другими звездами в двух отношениях — совместимости и несовместимости. В **Final Fantasy Tactics** эти правила доминируют на поле боя. Соответственно, своих воинов следует размещать в правильных позициях, так, чтобы никто не мог навредить друг другу, а напротив, сумел бы нанести противнику максимально возможный ущерб. Но, поверьте, сия истина не скучает в одиночестве, у нее есть десятки товарок, которые в свою очередь заставят игрока считаться с ними...

Личности воинов обычны для фэнтезийного мира. Вам придется командовать рыцарями, магами, лучниками и прочими персонажами, с которыми вы должны быть знакомы, если играли в некоторые части серии **Final Fantasy**. Битвы будут проходить на достаточно живописных территориях, особенно если учитывать их трехмерность. Разрабатывать тактику боя придется среди различных замков, руин, на болотах, в пустынях... В общем, поле боя насыщенно разными сюрпризами, от которых может зависеть весь исход битвы.

Система ведения боя довольно сложна. Хитрое переплетение разных типов физической атаки, а также сотни различных заклинаний, а также движения пресловутых звезд может заставить любителя простых, динамичных действий сойти с ума после трех часов игры. Но разобраться в ней все же можно. Сложно, но можно. Вопрос заключается в том, а стоит ли?

Кому можно было бы порекомендовать игру? Уже упоминавшимся специалистам-астрологам? Боюсь, что среди геймеров таких немного. Любителям серьезной стратегии? Не уверен, что игра произведет на них должное впечатление. **Final Fantasy Tactics** — игра, конечно, хорошая, но для кого она, собственно, предназначена? В общем, если вы всегда хотели от видеоигры чего-то большего, чем она собой в большинстве случаев представляет, если вы цените в играх системную многоаспектность, то **Final Fantasy Tactics** предназначен для вас. Во всех остальных случаях могу посоветовать ее лишь тем, кому совсем нечем заняться, а впереди много-много свободного времени, которое не знаешь, как потратить...

Кто бы мог знать, чем обернется безобидное увлечение нескольких программистов двадцать лет назад? Действительно, кто мог знать?..

СИ

Альтернатива:
Vandal Hearts

PS

ALUNDRA

Alundra является первым официальным продолжением знаменитого Landstalker...

Платформа: PlayStation
Жанр: **Action/RPG**
Издатель: Working designs
Разработчик: **Sony/Matrix**
Количество игроков: 1
Интернет:
www.workingdesigns.com

Достоинства:
Продолжительное приключение с безупречным управлением, интерфейсом и умными головоломками.

Недостатки:
Графика и особенно оригинальность не выдерживают критики.

Резюме:
Достойный пример жанра, подпорченный устаревшей графикой.

6

V	1
S	1
I	2
G	1
O	0
A	1

Известный американский переводчик японских игр, компания Working Designs, наконец-то выпустила на PlayStation игру в своем любимом жанре RPG и, как и ожидалось, перевела ее просто безупречно.

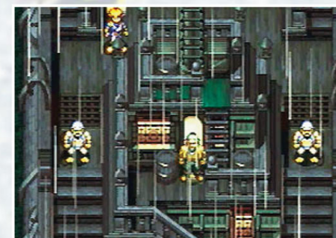
Разработанная командой Matrix, **Alundra** является первым официальным продолжением знаменитого Landstalker, который в свое время послужил отличным ответом Sega на 16-ти битную Zelda от Nintendo. Но в то время, пока Nintendo переносила свою серию в трехмерный мир, Matrix не стал особо утруждать себя и создал снова двухмерную приключенческую игру с видом сверху, в лучших традициях жанра. Если смотреть на эту игру с точки зрения игрового процесса, то ее сходства с Zelda просто не могут не поразить. Единственным отличием между ними является только истории, да и, пожалуй, графика, которая в данном случае чуть менее «мультяшная». Для тех же, кто никогда не играл ни в Zelda, ни в миллионы ее клонов, поясним суть дела. **Alundra** по своей сути является неким гибридом игры в жанре Action, с боями и путешествиями в реальном времени, и игры в жанре RPG, с развитым сюжетом и определенной свободой перемещения по миру. Вид на происходящее у вас один — сверху, и именно с такой позиции вы будете управлять своими героем, которому придется совершить долгое странствие по миру. По пути вам придется не только сражаться, но и решать огромное количество умных головоломок, в общем, с определенной точки зрения, **Alundra** также является и приключенческой игрой.







Графическая сторона этого произведения, к сожалению, не настолько привлекательна, как хотелось бы. И все дело в том, что по своему виду данную игру можно легко спутать с 16-ти битной. Но, по крайней мере, все в ней очень хорошо прорисовано, а анимация персонажей не особо расстраивает. С другой стороны, по своему интерфейсу и продолжительности с **Alundra** сегодня мало что может сравниться. И кроме всего прочего, играть в нее настолько интересно, что во время игры о недостатках и не думаешь. Но даже для 16-ти битных игр у нее есть один большой недочет: она слишком линейна. Поэтому, пройдя ее пару раз, вы уже вряд ли к ней вновь вернетесь. Но вот эти два раза вы запомните навсегда.



СИ

Альтернатива:
Zelda

Борис **РОМАНОВ**

PS

KLONOA

... Klonoa определенно лучше многих своих конкурентов ...

Платформа: PlayStation
Жанр: бродилка
Издатель: Namco/Sony
Разработчик: Namco
Кол-во игроков: 1
Интернет: www.namco.com

Достоинства:
Приятная, красочная графика, хорошее управление.

Недостатки:
Архаичность и примитивность игрового процесса.

Резюме:
Ни к чему не обязывающая стандартная платформенная бродилка, рассчитанная строго на детей младшего школьного возраста.

5

V	1,5
S	0,5
I	1,5
G	1
O	0,5
A	0

Японское Klonoa по всем своим признакам является наитипичнейшей представительницей одного из древнейших жанров видеоигр, а именно — платформенной бродилки, созданной с учетом графических возможностей данной приставки. Как и десять, а может, даже и двадцать лет назад, все, что вам в ней придется делать, так это бегать слева направо, прыгать с платформы на платформу, уворачиваться от вражеских атак и самому нападать на несчастных противников, но теперь только в полигонном мире игры. Это в меру весело и даже интересно, но также безумно банально и, в данном случае, примитивно. По большому счету, на примере этой игры можно уже смело говорить о настоящей деградации этого жанра, в котором со времен последнего двухмерного Марио и Соника ничего значительного так и не произошло. Ну бог с ним, с этим жанром, давайте вернемся к самой игре.



Скажем прямо, данный продукт вряд ли сможет заинтересовать кого-нибудь, кроме детей, и поэтому оценивать его мы будем именно с этих позиций. А что самое главное в детских играх? Наверное, симпатичная графика, красочные миры, милые глазу персонажи, сбалансированность игрового процесса и безупречное управление. И со всеми этими требованиями Klonoa справляется практически идеально. Картинка на экране яркая, с правильным, радующим глаз подбором цветов. Технически это сделано вполне достойно, хотя и без особенностей. Полигонный задний план выполнен на высоком разрешении, но большинство персонажей являются обычными двухмерными объектами. Спецэффекты, на которые способна PS, также широко использованы, что дает игре дополнительные очки за привлекательность. Персонажи все милые и безобидные, миры по своему виду разнообразны и в меру длинны. Уровень сложности находится на приемлемой отметке и, как ему и следует, повышается по мере прохождения. Управление персонажем практически безупречно, но не идеально. И хотя прыжки с платформы на платформу осуществляются без проблем, в некоторых местах оно уступает по интуитивности лучшим двухмерным играм 16-ти битной эры. Тем не менее, по сравнению, скажем, с серией Pandemonium, которая мало чем отличается от этой игры, управление в Klonoa заслуживает всяческих похвал. Некоторые нарекания вызовет озвучивание персонажей, хотя это может быть моим субъективным мнением. Раскрывая сюжет, в некоторых местах герои игры начинают «говорить», хотя речью эти «ми-ми-ми» и «бр-бр-бр» назвать очень сложно. С другой стороны, музыкальное сопровождение игры заслуживает всяческих похвал.

И, тем не менее, Klonoa все-таки не является продуктом высшей категории. С одной стороны, ей не удалось достичь высот лучших 16-ти битных бродилок слева направо, а с другой стороны, на трехмерную бродилку она не тянет по определению. Да, в жанре двухмерных платформ в трехмерном мире она определенно лучше многих своих конкурентов на PlayStation, и многие дети будут с большим удовольствием в нее играть. Но даже детям сегодня вряд ли будет достаточно того, что продемонстрировано в этой игре. В противном случае мы все бы до сих пор играли на 16-ти битных приставках.

СИ

Альтернатива:
Pandemonium

Борис **РОМАНОВ**

PS

RESIDENT EVIL 2

Облик игры несколько переменился, и это становится заметно сразу же ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **Action**
Издатель: Capcom
Разработчик: **Capcom**
Количество игроков: 1
Интернет: **www.capcom.com**

Достоинства:
Великолепные анимационные вставки, качественная графика, совершенно восхитительные звуковые эффекты, разнообразие вооружения, интересные нововведения и несколько уникальных режимов прохождения игры.

V 1,5
S 1
I 1
G 2
O 1,5
A 1

Недостатки:
Игра коротковата, имеются графические недостатки в спецэффектах, местами чрезмерная аркадность игрового процесса.

Резюме:
Отличная игра, очень интересная и страшная. В серии произошла частичная потеря изначальной атмосферы, что очень печально. Тем не менее, рекомендуется всем владельцам PlayStation.

8

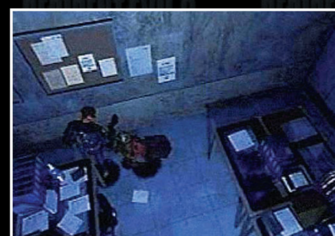
Не платформа красит игры, а игры платформу. Сколько бы денег ни вложил создатель игровой приставки в ее «раскрутку», каким бы мощным графическим процессором ни снабдил бы он свое детище, все равно без достойных игр популярности не завоевать. В среднем игровая платформа живет около пяти лет, причем самые лучшие игры на нее выходят, как правило, либо в начале творческого пути и коммерческого успеха, либо уже поближе к возможному закату славы очередного «символа» игровой индустрии.

Resident Evil ознаменовал начало эпохи PlayStation, которая, как казалось, превратит пусть не все, но большинство игр не только в приятные на вид и вкус «продукты», но и снабдит их неповторимой для каждого из проектов атмосферой, так, как это было сделано в **Resident Evil**. К сожалению, этого не произошло, и вот уже в течение нескольких лет платформа буквально захламлена огромным количеством ничем не выделяющихся и совершенно не запоминающихся, нет, даже не игр, а просто названий, кусочков одной огромной библиотеки. И если Resident Evil был началом нельзя сказать чтобы бедной на события истории игровой платформы Sony, то вполне органично продолжение этой игры, ожидаемое множеством фанатов по всему миру на протяжении уже более двух лет, является концом PlayStation, а вернее, началом этого конца. Началом достойного финала для великолепной платформы, умудрившейся, по заявлениям корпорации Sony, продаться в умопомрачительном количестве тридцати миллионов экземпляров. Вышедший как раз после начала нового года (в Японии под названием Bio Hazard 2 чуть пораньше), **Resident Evil 2** является первой из серии финальных игр для PlayStation, которые предназначены для того, чтобы имя их запомнилось вместе с символом уходящего лидера, который, несомненно, вновь вернется, с еще более мощной платформой на вооружении.

Resident Evil — это единственная в своем роде игра-ужастик. Пусть некоторые и могут наивно полагать, что любая игра, в которой встречаются скелеты, уже является представителем этого редкого жанра, но дело тут совсем не в количестве зомбированных сограждан на квадратный метр кладбища. Основное для подобной игры - напряженная атмосфера, заставляющая нервно вздрагивать при каждом отзвуке отдаленных шагов монстров. Она должна побуждать фантазию к преувеличению, максимальному преувеличению объемов хранящегося в этих отзвуках зла, рисовать в воображении не какого-то зомби, а что-то совершенно невообразимое, непредсказуемое и неотвратимое. Те, кто играл в **Resident Evil**, навсегда запомнили свою первую встречу с зомби — такое забыть нельзя, ведь даже сейчас при воспоминании о той сцене по коже проходит острый холодок. И, надо сказать, графика тут не имела ни малейшего значения, и будь эти монстры хоть спрайтовыми убожествами, ощущения совершенно бы не терялись. Таким образом, создателям продолжения игры нужно было сделать лишь одно — сохранить атмосферу, а лучше еще немножко приумножить ее, все остальное, в принципе, было неважно. Ну и что же, получилось ли? На этот вопрос сложно ответить, отчасти да. И нет — тоже.



В первой части игры (неужели там был сюжет?) специальное отделение S.T.A.R.S. полиции маленького провинциального городка Raccoon City боролось с зомби в огромном особняке, населенном зараженными странным вирусом T людьми, которые и превратились в результате действия этого вируса в тех монстров, что вам удалось или не удалось убить. В результате слаженных действий команды, то есть ваших слаженных действий, вирус был локализован, и даже была найдена виновная сторона, которой оказалась Umbrella Corporation, производившая незаконные опыты с бактериологическим оружием нового поколения. Umbrella является самым главным работодателем в городе и пользуется непререкаемым авторитетом, поэтому руководству удается избежать ответственности. Вирус уничтожен, однако это еще не значит, что работы над опасным экспериментом прекращены. Только теперь, спустя два месяца после загадочных жутких событий в особняке, смертельная опасность зависла над всем городом, ведь вирус был выпущен на свободу, а его новый штамм стал еще опаснее, чем прежде. Вдобавок ко всему, старых «укротителей» зомби в городе больше нет, так как



Chris Redfield и Jill Valentine уехали из города по каким-то делам, а на смену им пришли новые персонажи (вот уж чего не ожидали от **Resident Evil**) — начинающий полицейский Leon Kennedy и «профессиональная сестра» героя первой части игры Claire Redfield. Они встречаются случайно во время очередной «погони от монстров», и с этого момента должны постоянно на протяжении многих часов отстаивать свое право на жизнь. А в конце победить всех и вся.

Сюжетная линия и вообще вся игра очень интересна с национально-культурной точки зрения. Сюжет насквозь американский, типичный вестерн-ужастик, лирический герой приезжает в пустой город и в одиночку справляется с нечистью. С другой стороны, сама игра построена на традициях японской игровой индустрии, с ее типичными яркими образами персонажей и явным преобладанием психологизма (в данном случае — нагнетание обстановки при каждом возможном моменте) над рациональностью концепции. Все это обуславливает несомненный успех «прохождения» игры и на японском, и на американском рынках, что только на руку гениальной Capcom, умудрившейся все-таки после Street Fighter преподнести зрителю что-то отличное от очередного файтинга.

Облик игры несколько переменился, и это становится заметно сразу же, еще во время заставки. Во-первых, исчезло видео, попросту улетучилось, и те, по моему мнению, очень хорошо служащие атмосфере кадры в высокой траве из начальной видеовставки **Resident Evil,** канули в эпоху видео навсегда. Все вышесказанное совершенно не озна-

Сергей **ОВЧИННИКОВ**





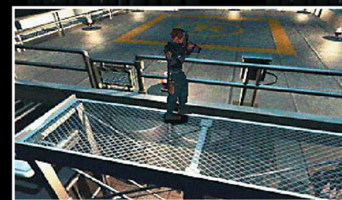


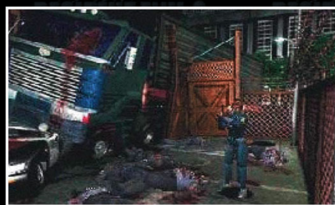


чает, что в **Resident Evil 2** нет видеовставок. Они есть, но теперь созданы при помощи трехмерной анимации и motion capture. Технологически она вровень с гениальными произведениями Namco и Square, и даже в чем-то получше. Но 3D-анимация означает наличие ярких красок, демонстрируемых с экрана, быстрых передвижений, бесконечных изменений угла обзора и панорамных съемок. Любая машина в таком FMV, даже до последней степени разбитая, все равно выглядит как новая. Зомби больше не кажутся угловатыми чудовищами, как в «actual gameplay», а выглядят очень похожими на обычных людей в рваной одежде, перепачканной краской. А лицами это они обо что-то ударились. Вместе с тем приходит и «гладкость» окружающего мира, его чрезмерная насыщенность красками и, разумеется, безумный контраст между вставками и реальными картинами из игры, что вообще может убить всю атмосферу. Если в такой игре как Final Fantasy применение этих типов анимации вполне оправдано, так как, собственно, и игра-то мультяшная, и отличия картинок не столь разительны, то в **Resident Evil 2** анимация смотрится хоть и очень приятно (режиссура и «операторская» работа отменная), но чересчур неестественно, поэтому это скорее минус, чем плюс.

Собственно же графический облик игры также переменился, но не с точки зрения технического исполнения. Как и ранее, на двухмерные картинки накладываются полигональные модели персонажей, которые на сей раз кажутся чуть более детализованными, даже с кое-какими узнаваемыми чертами лица не только у персонажей, но и у зомби. В целом у героев поддерживается большая стройность форм, чем в моделях Final Fantasy VII у Square, но, конечно, до детализованности персонажей файтингов той же Square или Namco им еще далеко. Главным усовершенствованием, примененным в движке **Resident Evil 2** является возможность помещения большего количества трехмерных объектов на каждую сцену вкупе с несколько улучшенным искусственным интеллектом. Теперь зомби, даже на самых ранних стадиях игры, могут встречаться и по пять и по десять штук на каждой «картинке». При этом торможения, разумеется, не наблюдается. Самые разительные перемены произошли в плане графики как раз в декорациях. Если раньше ваша свобода ограничивалась огромным домом и множеством помещений в нем, то теперь действие переносится на городские улицы, что не могло не повлиять на течение игрового процесса. Прохождение стало более линейным, и к примеру, путь к полицейскому участку в самом начале игры крайне небогат на развилки, оканчивающиеся тупичками, в конце которых для вас в какой-нибудь машине или за прилавком будет припасена очередная обойма патронов. Еще слава Богу, что Capcom не осмелилась раскладывать запасные обоймы по холодильникам и кондитерским лавочкам. Благодаря ширине городских улиц, создателям игры удалось в значительной степени разнообразить ситуации, при которых производится отстрел ни в чем не повинных зомби и «отгрыз» наших несчастных героев. Съесть самому или быть съеденным другими - вот в чем вопрос. Надо сказать, что в зомби наконец-то проснулась коллективность, поэтому теперь они предпочитают разгуливать по улицам небольшими стадами и совместно проводить время за пожиранием очередных трупов.









Пропорционально возросшему числу врагов увеличилось и количество боеприпасов, правда, не столь значительно. Возросло и количество доступных вам видов оружия, как раз то, чего от создателей ждали многие поклонники первой части игры. Теперь в ваше распоряжение поступят, помимо пистолета, винтовка, гранатомет, пулемет, пластиковая взрывчатка и даже боевой лук для героини. Надо сказать, что использование этих видов оружия четко регламентируется игрой, зачастую принуждающей вас к использованию сильного оружия против особенных монстров и не оставляющей патронов для истребления остальных.

Что касается пейзажей, то теперь они сильно урбанизированы, а собственно же городской ландшафт отныне обладает некоторой интерактивностью. Опять-таки, крайне неудобно, что некоторой, поскольку вам придется очень долго рыскать по всяческим машинам, стеклам или бочкам, прежде чем удастся найти что-то такое полезное. Однако пригодится маленький совет — на одной картинке может находиться, как правило, лишь одно подобное место. Нашли — больше здесь делать нечего. В связи с городским происхождением ландшафта Capcom удалось сделать несколько удачных находок, среди которых, к примеру, сценки в автобусах, среди машин или же в темных, забитых бесконечными баками с мусором переулках. Враги стали еще более агрессивны, и теперь совершенно спокойно могут нападать одновременно, со всех сторон, согласованной толпой. Также зомби теперь могут следовать за вами по пятам, вне зависимости от количества необходимых кадров для преодоления расстояния. Разработчики игры сообщили, что даже наделили монстров «зрением». В принципе, это означает то, что от них теперь можно довольно эффективно

Сергей **ОВЧИННИКОВ**



прятаться, что вообще-то не всегда нужно. Зато если вам посчастливится напороться на кучку зомби, обедающих на тротуаре и собравшихся в кружок, то первыми вас увидят и встанут именно те, что сидят к вам лицом, и лишь потом остальные поймут, что кто-то чужой явился к ним во владения.

Очень интересно и удобно теперь показывается статус персонажа. Нет, конечно, его можно увидеть и в стандартной убогой менюшке (кстати, ни на пиксель не переменившейся), но теперь сами герои показывают своим видом состояние своего здоровья. Все в порядке — бодрый шаг и бег, ранение означают заплетающиеся ноги и зажатая рукой рана, что, правда, никак не влияет на боевые способности. Во всем этом имеется очень забавный момент, показывающий то, что разработчики слишком торопились, выпуская игру в свет. Вот наш герой, больной, раненый и усталый, еле-еле плетется по улице, иногда постреливая в монстров. Всем своим видом он выражает безумную усталость. На пути лестница. Казалось бы, она ему совершенно не по силам. Но нажимается кнопка X, и о чудо! — герой взмывает по ступенькам наверх с неимоверной бодростью. Потом, конечно, опять превращается в кряхтящего старикашку. Или это идея о таком наглядном статусе пришла Capcom в голову лишь на исходе последней недели разработки?

В **Resident Evil 2** два персонажа, и отличий между ними больше, чем у героев из первой части игры. В принципе, и прохождение игры, в целом схожее для обоих персонажей, все же по некоторым параметрам они расходятся. Героям доступно разное оружие, а в различных условно секретных местах находятся разные предметы, это может быть какая-нибудь аптечка для одного героя или же патроны для другого. В самом же начале игры из «особых» предметов у Claire имеется отмычка, а у Leon'a — зажигалка. Все это имеет значение при решении головоломок, которые также слегка отличаются для персонажей. Самым же приятным моментом в прохождении игры именно двумя персонажами является различные для них видеовставки, которые, как уже было сказано, сделаны в игре с высочайшим качеством, но без особого вкуса. Более того, так как для каждого из героев в игре доступно по две миссии, то возможно прохождение половины ее за одного персонажа, а перед началом второй миссии переключение на другого. В этом случае сюжетная линия оказывается более запутанной, а в прохождении игры вы будете встречать огромное количество следов собственного же пребывания на этих территориях, а именно — отсутствие предметов, всяческие вышибленные монстрами стекла и так далее. Capcom утверждает, что именно так игру проходить приятнее всего.



Одним из самых приятных моментов в первой части **Resident Evil** всегда были головоломки, порой их разрешение давалось с большим трудом и тем интереснее было играть. В продолжении создатели практически отказались от принципа сочетания Action с адвенчурными моментами, поэтому головоломки хоть и не были убраны из игры окончательно, но были значительно видоизменены и превратились в нелепые элементарные задачки на вкус третьеклассника. Поначалу кажется, что это просто создатели игры пытаются ввести вас «в курс дела», но потом становится ясно, что головоломки принесены в жертву напряженности игрового процесса, драматизму его, если хотите. **Resident Evil 2** должен пугать, пугать и еще раз пугать, ничего больше. Игроку доставляет удовольствие отстрел монстров, внезапно вылезающих из всех щелей, а не решение паззлов в стиле «Седьмого Гостя». Печально, что о нас так думают. Особенно огорчатся владельцы PC, на которые **Resident Evil 2** обязательно будет перенесен в этом году, так как они и первую-то часть воспринимали больше как квест.

Управление — тот аспект, который можно было изменить к лучшему, однако именно этого и не произошло. Все осталось на прежнем уровне, разве что только немного удобнее стали виды камер, и самих их стало больше. Теперь на каждое помещение отводится по три-четыре кадра, позволяющих очень хорошо обозревать окрестности и искать секреты. Однако все же основная проблема стрельбы из дальнего угла комнаты не решена. Нагромождение полигонов персонажа и монстров (в особенности теперь, когда их количество сильно увеличено) совершенно не позволяет как следует целиться. Кручение на месте с винтовкой в руках — так же совершенно обычное занятие. А вокруг, между прочим, не котята.



Все это могло бы решить применение стандартного аналогового контроллера PlayStation, но нет, он не поддерживается (по крайней мере, символа его на коробке с игрой нет), зато в Америке и Японии продается специальный джойпад, позволяющий без проблем справляться с управлением в **Resident Evil 2.** Что же это, Capcom, получается? Право вывода оставляю вам.

Resident Evil 2 появился на американском рынке 21 января, и уже за первую неделю продаж собрал более 19 миллионов долларов только чуть меньше, чем получил в прокате суперфильм «Титаник» с бюджетом в $200.000.000. Что показывает, игровая индустрия более не является «младшим братом» кинематографии, предназначенным только лишь для развлечения маленьких детей и подростков. Это о событии. Что же касается игры, хотите соглашайтесь, хотите — нет, но **Resident Evil 2** не превзошел своего предшественника. Более того, игра стала объективно хуже. И не потому, что новые персонажи, и даже не из-за головоломок. И страшно по-прежнему. Просто раньше к этому страху прибавлялась какая-то мистическая клаустрофобия, и **Resident Evil** заставлял переживать перед каждой дверью, во время каждой заставки настоящий ужас. Вырвавшись же на уличные просторы, страх поутих и рассеялся в облачном ночном небе. И не обижайтесь, **Resident Evil 2** — отличная игра, действительно очередная веха в истории PlayStation, скорее всего, это даже самая продаваемая игра года наступившего, суперхит. Мне же лично ближе первая часть. Называйте это старомодностью, или еще как угодно. Поиграть в **Resident Evil 2** настоятельно рекомендую, но уважать эту игру, относиться к ней с таким трепетом, как к первой части, не стоит. Не только почти ничего нового она нам не принесла, но и забрала с собой частички старого, исконно злого **Resident Evil.**

СИ

Альтернатива:
Resident Evil, House of the Dead

Сергей **ОВЧИННИКОВ**



TIME CRISIS™

+ G-CON45™

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT™

namco®

GEX: ENTER THE GECKO

PS

Gex: Enter the Gecko вряд ли можно назвать клоном. Игра прежде всего ригинальна.

Платформа: PlayStation
Жанр: **3D-платформа**
Издатель: Midway
Разработчик: **Crystal Dynamics**
Количество игроков: 1
Интернет:
www.midway.com



Анимация в игре выполнена неплохо, но в ней можно иной раз найти досадные баги, которые пусть и не мешают играть, но эстетам будут заметны.

Достоинства:
Gex: En-ter the Gecko — возможно, первая игра, в которой разработчикам удалось реализовать модные веяния игровой индустрии. Игра произведет больший эффект, если сравнить ее с другими менее удачными попытками сделать 3D-adventure a la Mario 64. Великолепно качество игрового процесса.

Недостатки:
Игра сл-ишком простая. (Это не касается сложности самой игры, разумеется). Графические эффекты, анимация, дизайн уровней для 1998 года чуть-чуть устарели.

Резюме:
Немногие игры на PlayStation заслуживают обязательного внимания владельцев приставки. **Gex: Enter the Gecko**, как ни странно, заслуживает...

V 1
S 1
I 1,5
G 2
O 0,5
A 1

7

Приставочные игры любят путешествовать по платформам. Меняя свою разрядность, игра автоматически попадает на новую платформу. В 1994 году появилась первая 32-битная платформенная аркада на 3DO. **Gex** шагал в ногу со временем. Великолепная графика, прекрасное звуковое оформление в то время ценилось крайне высоко. И даже не взирая на жанровую принадлежность. 3DO, спустя некоторое время, сменила Sony PlayStation. Еще через некоторое время появилась Nintendo 64 со своим Mario 64. И вот тут-то Sony пришлось приложить максимум стараний, чтобы доказать, что PlayStation — приставка далеко не хуже, и если разработчики захотят, то у них сотня этих Mario будет. И началось... Более-менее удачные проекты сменяли совсем убогие. Разработчики делали невозможное: создать 32-битную трехмерную adventure/action, которая выступила бы соперником 64-битной — задача не из простых. Rosco McQueen, Jersey Devil, Croc, Rascal... То там, то здесь пропадали полигоны, ползали текстуры, управление оказалось доступным только для аналогового контроллера. В общем, там, где разработчики проводили свои аналогии с Mario 64, игрок проводил свои, и поэтому почти каждый второй проект терпел в этом отношении поражение.

Каков выход из этой ситуации? Наверное, каждый поймет, что сделать 64-битную графику для 32-битной платформы в принципе невозможно, а если и удастся что-либо подобное, то только за счет отсутствия какого-нибудь очень важного игрового элемента. Значит, нужно сделать 32-битную трехмерную игру и не гнаться особенно за разрядностью, количеством полигонов и лаврами шедевров. Лавры будут потом. Причем игра должна быть максимально непохожа на Mario 64 (все равно ничего лучше уже сделать нельзя, даже на N64, не говоря уже о PS).

Что-то в этом роде удалось создать разработчикам Crystal Dynamics в игре **Gex: Enter the Gecko**. Если сравнить **Gex'a** и, например, Croc, то, может быть, на каких-нибудь screenshot'ах Croc будет выглядеть лучше, но в динамике Gex на порядок выше пародии на Mario. Кроме того, **Gex: Enter the Gecko** вряд ли можно назвать клоном. Игра прежде всего оригинальна.

За счет чего, кстати, процветали платформенные аркады? Только ли благодаря простоте игрового процесса? Яркие персонажи, смешной сюжет, берущий свое начало, очевидно, из комиксов, такая же яркая графика... Одним словом, в большинстве аркад был стиль, свой неповторимый стиль. В трехмерном мире сохранить стиль оказалось непросто: появилось множество других проблем. В Rosco McQueen стиль оказался всего лишь попыткой претендовать на оригинальность, в Croc'e он прямо-таки идеально повторяет во всех чертах что-то очень знакомое. А вот **Gex: Enter the Gecko** в этом смысле приятно удивляет. Может быть, разработчикам было легче, потому что стиль уже был придуман в аркадно-скроллинговом виде несколько лет назад, но перетащить его в трехмерный мир — дело тоже нелегкое. И поскольку все начинается с сюжета, начнем с него и мы...











Как вы, наверное, знаете, **Gex** очень любит смотреть телевизор. Он готов смотреть его целые сутки. Но однажды из-за такой чуть ли не болезненной страсти к телевидению **Gex** совершенно случайно попал туда самым аркадным образом. Прыгая по платформам, уничтожая многочисленных врагов и перемещаясь по уровням, **Gex'у** удалось решить только часть проблем. Остальная часть оказалась отложенной для продолжения игры. В ней **Gex'a** нанимают в качестве агента Специального Назначения. Бороться ему предстоит со старым врагом, закоренелым преступником и исключительным негодяем Rez'ом, который решил вдруг монополизировать индустрию кабельного телевидения. Соответствующую окраску получили и уровни, напрямую отражающие быт кабельного телевидения. Иначе говоря, **Gex'у** придется побывать на уровнях, которые с идиотической точностью и маниакальным пристрастием повторяют какие-то смешные и просто парадоксальные случаи телевизионных программ.

Вообще выглядит все это крайне забавно. Тем более, что теперь **Gex** обрел долгожданную свободу передвижения на все 360 градусов. Но повторю еще раз, обретя трехмерность, игра не потеряла стиль, как это часто случается с многочисленными полуклонами неизвестно чего и пародиями неизвестно на что. Графически **Gex: Eter the Gecko** великолепен. И это вовсе не значит, что он собирается соперничать в этом отношении с Mario 64 или с чем-либо еще. Однако то, что он покрасивее Croc'a будет, — это совершенно точно. И дело даже не в том, что разработчикам чудом удалось сделать графику, которая бы выглядела 64-битной или что-то в этом роде. Нет. Графика в **Gex: Enter the Gecko** подчеркнуто 32-битная и ни на что большее не претендует. Да, в принципе, ей это и не нужно. Разработчики весьма разумно распорядились теми системными ресурсами, которыми они располагали. Притормаживает? Уменьшим количество полигонов, это не принципиально. Текстуры ползают? Сделаем попроще и поменьше, главное — дизайн, а не количество. И что самое удивительное, результат превзошел все ожидания! **Gex: Enter the Gecko** — трехмерная 32-битная игра с удивительным качеством игрового процесса. И если в Croc, например, без аналогового контроллера играть по определению невозможно, то в **Gex** он нужен только для того, чтобы более точно регулировать скорость передвижения персонажа.

Вообще **Gex: Enter the Gecko** поражает ощущением естественности игрового процесса. Камера, к счастью, не пытается демонстрировать особенности своего интеллекта, персонажи не переворачиваются странным образом, чтобы показать, какие на них красивые текстуры, да и остальные графические эффекты выступают скорее средством, чем целью. И как ни странно, играя в **Gex: Enter the Gecko**, не задумываешься о том, из какого количества полигонов состоит главный персонаж. (Играя в Croc, кстати, только об этом и думаешь... А что еще остается?)

Не хотелось бы производить на читателей впечатление субъективного мнения. Недостатки в **Gex: Enter the Gecko** также имеются. Может быть, и не в очень большом количестве, но присутствуют, что, впрочем, нисколько не снижает мнения об игре. Прежде всего, это излишняя простота почти во всем, что касается игрового процесса. В принципе, как **Gex** был платформенной аркадой, так он ей и остался. Только что трехмерным стал. Да ведь можно было бы сделать еще лучше, не нарушая качества игрового процесса... Хотя бы чуть-чуть... Анимация в игре выполнена неплохо, но в ней можно иной раз найти досадные баги, которые пусть и не мешают играть, но эстетам будут заметны. А во всем остальном игра просто классная.

Все, что можно пожелать такой игре — так это то, чтобы она поскорее стала стандартом для других 3D-платформеров. Вряд ли другие разработчики будут игнорировать столь удачную попытку создания трехмерной игры такого класса для Sony PlayStation. И не имеет никакого смысла говорить о том, лучше **Gex: Enter the Gecko**, чем Mario 64, или хуже. Просто на N64 есть Mario, а на Sony PS появился **Gex**. И их пути в игровой индустрии почти не пересекаются.

СИ

Альтернатива:
Croc, Mario 64

Дмитрий **ЭСТРИН**

SNOWBOARD KIDS

А Snowboard Kids, как говорят американцы «Ok».

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **гонки**
Издатель: Atlus
Разработчик: **Atlus**
Количество игроков: 4
Интернет: **www.atlus.com**



С точки зрения графики Snowboard Kids представляют из себя достаточно нелепо сделанный Mario Kart.

Достоинства:
Быстрая графика, забавные персонажи, большое количество разнообразных трасс и режимов игры.

V 1
S 0,5
I 1
G 1
O 1
A 0,5

Недостатки:
Полное отсутствие физической модели и реалистичности управления, быстрая, но слабая по визуальному ряду графика.

Резюме:
Добротная и веселая гонка, которая способна привлечь внимание на несколько часов, но не более того.

5

После длительного традиционного периода недоверия к новой платформе, скрепленного на этот раз еще и нежеланием разработчиков возвращаться к старому методу хранения информации, картриджу, создатели игр наконец-то заметили, что платформа Nintendo64 является на данный момент самой перспективной на рынке, и особенно, что продажи немногочисленных игр на ней просто огромны, и между прочим, практически вне зависимости от их качества. И вот огромное количество создателей игр среднего калибра постепенно потянулись осваивать новую платформу, в результате чего уже практически в каждом жанре имеются или в ближайшее время появятся многочисленные конкуренты. Возьмем хотя бы такой достаточно редкий вид игр, как сноубординг. Между прочим, на данный момент в разработке находятся две и вышла уже одна игра этого жанра. Первая, великое творение создателей WaveRace, названная 1080 Degrees Snowboarding, появится первого апреля, а вторая, Twisted Edge Snowboarding компании Boss Game Studios в связи с этой датой была перенесена со второго квартала этого года на конец его, поближе к зиме, чтобы не конкурировать с несравненно более сильной на данный момент 1080. О третьей же игре мы поговорим прямо сейчас. **Snowboard Kids** — достаточно необычная поделка, спекулирующая на идеях одновременно Mario Kart, стандартных сноубординг-гонок, и даже, как это ни странно, на таком оригинальном изделии, как Virtua Fighter Kids.

Перед вами отнюдь не спортивный симулятор, как это можно было бы представить из названия, а обыкновенная детская гонка, только вместо кольцевых трасс в игре склоны гор, ветвящиеся пути и множество трамплинов. Ну а вместо стрельбы — исполнение разнообразных трюков. **Snowboard Kids** совсем недавно появилась в Японии и в середине февраля выйдет в американской версии.

Самым необычным моментом игры, коих здесь вообще-то предостаточно, являются персонажи. Созданы они в типичной японской манере рисования детских персонажей для комиксов (у американцев такому подходу больше всего соответствуют сериалы о Симпсонах), их фигурки серьезно деформированы и огрублены, вместо причесок на голове частокол треугольников, сами же дети выглядят толстыми и неуклюжими, что, по всей видимости, придает им сказочности. Само собой, самой крупной частью тела является голова. При всей дикости идеи нельзя не согласиться, что для сноубординга она действительно подходит, так как пируэты, выписываемые персонажами во время исполнения трюков очень смешны.



Настоящее лето и никаких намеков на снег — такое может случиться только в Snowboard Kids



Стрельба по снеговикам — действительно веселое занятие

Трассы заставляют постоянно вспоминать Mario Kart. Наличие снега на них, как вы понимаете, совершенно необязательно, и покрытие может быть хоть земляным, хоть асфальтовым, а о «скоростном спуске» нам напоминает лишь уклон трассы. Уровни достаточно велики, и, помимо всего прочего, на каждом из них имеется некоторое число развилок, за каждой из которых начинается необычный отрезок трассы. Также, как и практически в любой приставочной гонке, на уровнях спрятана куча секретов, от специальных проходов в стенах, до секретных персонажей и доступов к новым трассам. Всего в игре девять таких уровней, причем три из них станут доступны лишь после достаточно долгого периода неистового скакания по остальным шести в поисках секретных мест и призовых очков. Некоторое разнообразие постоянно вносят пейзажи, и, конечно, по абсурдности своей они ничуть не уступают персонажам. Особенно впечатляет типично летняя картина гонки на досках по полям и лугам Голландии, мимо мельниц и тюльпанов.

С точки зрения графики **Snowboard Kids** представляют из себя достаточно



нелепо сделанный Mario Kart. Несмотря на полигональных персонажей, общее качество прорисовки трасс невысоко, время от времени возникают проблемы с выпадением полигонов. Обьекты на трассе спрайтовые, причем сделаны они на низком разрешении, отчего даже примитивные елки выглядят совершенно искусственно. Зато нет торможения, которое в данном



случае испортило бы весь игровой процесс, и даже в версии multiplayer для четырех игроков одновременно игра держит стабильные 20-25 кадров в секунду при достаточно высокой скорости течения игры.

Наличие множества режимов игры порадует игроков так же, как и большое число трасс. Вы можете вступать в одиночные заезды, гонки, за которые будете получать деньги. Можете просто тренироваться или выполнять всяческие трюки в половинке трубы. А самым интересным режимом, несомненно, является гонка с приятелями по трассе с попутной веселой стрельбой по снеговикам и исполнением трюков на трамплинах.



Игра способна доставить много удовольствия, но предназначена она в основном для детей, потому как слишком проста, а реалистичности от поведения доски на снегу (асфальте или земле) совершенно не чувствуется. Если вы цените в играх прежде всего реалистичность (качество графики тоже имеет большое значение), а не наличие разнообразных приколов, то вам, видимо, стоит подождать 1080 Degrees Snowboarding. В любом случае, выбор у вас будет. А **Snowboard Kids**, как говорят американцы «Ok». Ничего особенного, забавная игрушка, приятная гонка, хороша для multiplayer. И, к сожалению, ничего больше.

СИ

Сергей СОЛОВЬЕВ

Альтернатива:
1080 Degrees Snowboarding

RED LINE RACER

PC

В общем, явный хит сезона, прекрасный гоночный симулятор.

Платформа: PC
Жанр: **мотогонки**
Издатель: UbiSoft
Разработчик: **Criterion Studios**
Требования к компьютеру: P-133, 32 Mb RAM, 3Dfx (рекомендуется P-II)
Игра по сети: **интернет, локальная сеть, до 7 игроков**
Дата выхода: весна 1998
Интернет: **www.ubisoft.com**

Странно, **Red Line Racer** — типичная игрушка, ориентированная на рекламу преимуществ процессора Pentium II в народе. Вернее, изначально она проектировалась просто как мощный мотосимулятор, эдакий довесок к Speedboat Attack (только без стрельбы), но тут пришел Intel и сказал: «Мужики, мы вам дадим денег и сделаем рекламу, а вы нам дайте игрушку, которая бы наглядно демонстрировала мощь нашего нового процессора и тормознутость старого».

На Intel'овском семинаре разработчиков осенью в Москве Criterion уже вовсю демонстрировал свое творение, а слегка ошарашенные качес-



твом графики журналисты не без удовольствия носились на мотоциклах по горным и заснеженным трассам. На экране компьютера виделось именно то, что было обещано в пресс-релизе: графика качества современного игрового аппарата — на PC. Шикарные видеоэффекты, 60 кадров в секунду (!!!), прозрачная вода, падающий и разлетающийся из-под колес и вокруг гонщиков снег, хитрые тени, гладкие и красивые структуры, сногсшибательно сделанное небо, по которому не только плывут облака, но которое вас обволакивает, создавая удивительную атмосферу присутствия... В общем, явный хит сезона, прекрасный гоночный симулятор. Но.

Вокруг суетилась пресс-атташе Criterion'а Лиза Перретт, зазывая новых гонщиков на свой стенд. Всеобщему восхищению не было предела, но тут был задан логичный вопрос: а скажите-ка пожалуйста, что внутри этого компьютера? Госпожа Перретт малость помялась, но сказала, что внутри — Pentium II 300 MHz, 3D-акселератор на шине AGP и 64 Мб памяти... «Но,» — тут же добавила она, — «минимальная конфигурация — Pentium 133. С 3D-ускорителем, конечно. Да, большинство графических опций должно быть отключено...»

Вот, собственно. Говоря простым русским языком, на невтором «Пентиуме» все это будет выглядеть не ахти и притормаживать, так что уж лучше играться в Moto Racer. Однако если вы недавно прикупили процессор в виде черной пластиковой коробки, жела-







В РАЗРАБОТКЕ

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**










время, как физически вы чувствуете крутейшим байкером, слух ваш упорно твердит, что вы сидите верхом на пылесосе. Но это мелочи, да и в Moto Racer'е со звуком дела обстоят не лучше: так что просто надо запустить музычку с CD.

Есть некоторый шанс, что, благодаря своей полурекламной сущности, игрушка будет стоить недорого, а то и вовсе прикладываться к новым компьютерам. Это







тельно самый последний, 333-мегагерцовый, то ждите появления этой игрушки, сделанной специально под него. Сможете очень наглядно продемонстрировать гостям крутость своего компьютера, да и удовольствие от гонок получите немало.

Проходят они на 16 трассах в четырех разных концах света (песочные пляжи, альпийские склоны, английские равнины и пустынные каньоны, как



называют их сами разработчики). Очень много внимания уделено физической модели поведения мотоцикла на дороге — при игре вы почти что реально ощущаете весьма тяжелую махину, пытающуюся резво повернуть на скользкой дороге. С мотоцикла можно красиво загреметь и, пролетев метров сто и врезавшись в скалу, как ни в чем не бывало снова оказаться верхом на металлическом коне. Жаль только, что не надо бежать до мотоцикла, а по округе не ходят доярки и старушки с сумками-колясками, как это было в Road Rash...

Уделяя массу внимания физике и графике, авторы позабыли о звуке — в то



приятно. Хуже то, что через пару лет Intel примется нас уверять в том, что Pentium II — страшный отстой, которому прямая дорога на помойку, и будет демонстрировать новые игры, уже расчитанные исключительно на Pentium III... Честно говоря, не верится, что все безусловно сильные графические штуки в **Red Line Racer** нельзя было ориентировать на обычный Pentium с 3D-ускорителем, тем более учитывая, что Criterion — фирма, изначально специализировавшаяся на создании 3D-движков.

СИ

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

OUTCAST

PS PC



... предположительно Outcast станет конкурентом Tomb Raider'а. Кое-кто Outcast называет даже его «киллером»...

Платформы: PC, PlayStation
Жанр: **adventure/action**
Издатель: Infogrames
Разработчик: **Infogrames**
Выход: **лето 1998**
Интернет:
www.infogrames.com



Окружение главного героя будет не полигональным, а воксельным.

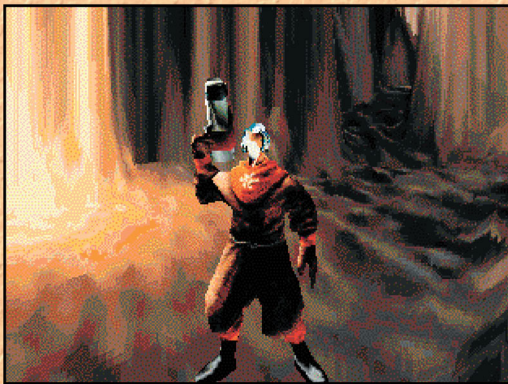


Трехмерность

в понимании сегодняшнего дня неизменно ассоциируется с полигонами. И это совсем неудивительно. Полигонные модели способны наилучшим образом реализовать то, что мы обычно называем 3D. Однако и в них есть свои недостатки. Так, сделать красивой полигонную фигурку человека на данный момент почти невозможно. Для этого требуются не только соответствующие текстуры, но и огромное количество полигонов, обсчитать которые компьютер средней конфигурации просто не в силах. Попадаются, конечно, более или менее удачные игры, в которых разработчикам удалось-таки создать полигонные модели, действительно приближенные к реальности по своему внешнему виду. Однако такие случаи практически исключения из правил. Поэтому с каждым новым выходом очередной трехмерной игры раздражение многих геймеров все более и более возрастает. Смотреть на квадратных людей, странным образом двигающихся в трехмерном пространстве, уже не доставляет удовольствия. Но что же, собственно, может предложить игровая индустрия взамен «полигонной трехмерности»? Спрайты? Оказывается, не только.

Не так давно команда бельгийских разработчиков Appeal, являющаяся частью издательского дома Infogrames, приступила к разработке не вполне обычной игры под названием **Outcast**. Издатели утверждают, что это самый





крупный их проект за последнее время. Игра действительно достаточно любопытна как с точки зрения ее концепции, так и технического воплощения.

В последнее время слово «adventure» приобрело несколько иной смысл, который неизменно ассоциируется с action'ом. И если несколько лет назад добротно сделанный квест имел полное право называться приключенческой игрой, то сейчас таковой повсеместно называется Tomb Raider. Так что если исходить из такого понятия, то можно сказать, что **Outcast** тоже будет adventure. Неслучайно сейчас прозвучало имя популярного хита с участием вечной Лары Крофт, так как предположительно **Outcast** станет его конкурентом. Кое-кто **Outcast** называет даже «киллером» Tomb Raider'а. Разработчики говорят, что в их первоначальные планы входило создание логического продолжения жанра. Логическим продолжением, по их мнению, является интерактивная территория, а также яркий герой, который должен запомниться игроку. Однако новаторство авторов состоит еще и в том, что отныне и оппоненты игрока, его противники будут тоже весьма яркими, запоминающимися личностями. Если раньше они пытались исключительно уничтожить главного героя, то теперь у них существует более развернутая модель поведения. Так, они будут заниматься совершенно разными делами, разговаривать друг с другом, а при желании игрок даже сможет подслушать их разговор, который может быть каким-то образом связан с сюжетом.

Еще более интересным представляется техническое воплощение всех этих идей. Прежде всего, окружение главного героя будет не полигональным, а воксельным. Собственно говоря, воксельная графика никогда не пользовалась особенной популярностью среди разработчиков, тем более в таких масштабах. Такая «вокселизация» не коснулась, однако, персонажей, которые будут собраны из полигонов. Специальная технология мэппинга (mapping) позволила разработчикам искусно отрендерить все трехмерные объекты, встречающиеся в игре. Эта же технология помогла создать высокую степень детализации персонажей при весьма небольшом количестве полигонов, из которых они состоят. Весьма оригинальный движок натолкнул разработчиков на мысль сделать более качественную анимацию. Теперь на персонажах будет использоваться сразу две motion-capture анимации для разных частей «тела». Например, одна для движения ног, другая — для рук.





Outcast обещает быть крайне необычной игрой и судя по всему удачной. Не будем торопиться с выводами, но уже теперь можно твердо сказать, что игра будет действительно очень оригинальна.

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

PC

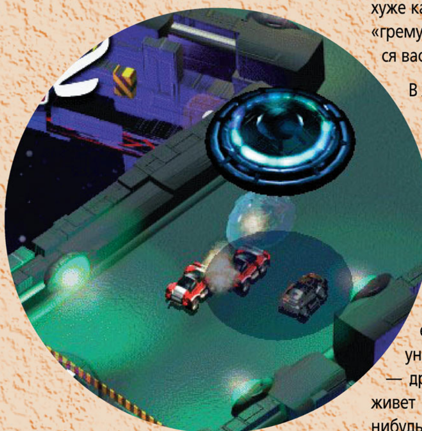
EXCESSIVE SPEED

Игровые

... лучшего отдыха для не слишком большой компании за компьютером не придумаешь.

Платформа: PC
Жанр: **гонки**
Издатель: Epic Megagames
Разработчик: **Chaos Works**
Дата выхода: **весна 1998**
Интернет:
www.epicgames.com

технологии продвигают компьютерную индустрию. Во-многом именно игры заставляют нас делать свой законный «upgrade» каждые полгода. Все хочется чего-то необычного, совершенно нового. Да, графика рвется вперед, прыгает с одного акселератора на другой, требует от вас все более значительных финансовых вложений, постепенно убыстряя и убыстряя неизбежную круговерть гонки. Самое печальное, что за стеной фантастических спецэффектов очередных блокбастеров, выпускаемых игровыми гигантами, скрывается огромное количество не менее достойных игр. Многие из них можно без преувеличения назвать выдающимися. Созданные, как правило, небольшими студиями, эти игры с самого начала, с первой надписи или видеоролика, кажутся тихими и по-своему «домашними». Греют сердце. И, между прочим, кипятят кровь не хуже какого-нибудь Quake II. С одним таким «гремучим» экземплярчиком мне не терпится вас познакомить.



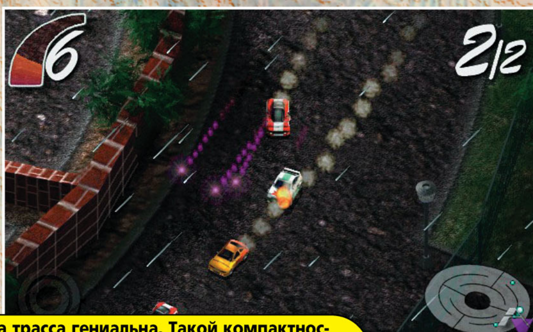
Как насчет освещения в реальном времени, 16-битной цветовой палитры, полной поддержки «наворотов», предоставляемых технологией MMX?

В жанре аркадных гонок бывает всякое. Кое-какие гоночки просто предназначены для неторопливого и вдумчивого «катания» по трассам, кое-какие заставляют иногда пострелять или покрутиться на поворотах. В этой же игре все по-другому. Если на очередной трассе несчастному гонщику удастся проехать спокойно хотя бы десять секунд, это значит, что ему или крупно повезло, или его уже уничтожили. Кто? Вы еще спрашиваете — друзья, конечно! Почему в нас всегда живет эта страсть к уничтожению? И не когонибудь, а ближнего. Все время какая-то состязательность, острые шуточки, поддевки, издевки и прочие виды скрытого ведения военных действий. А уж в компьютерных играх — и подавно. Посмотрите, как лучшие друзья «режутся» (другого слова не придумаешь) в Quake. Они же просто кровные враги! Надо сказать, что по степени накала все игры 3D Action оставляют далеко позади простенькие гоночки. Очень простенькие гоночки с крупнокалиберным оружием. Тут важно не просто прийти к финишу первым. Собственно, это вообще не важно. Основной идеей является полное уничтожение приятеля, поставленного в те же условия. В том-то и прелесть. Новая игра **Excessive Speed** позволит вашим братско-родственно-враждебным чувствам разгореться в полную силу.

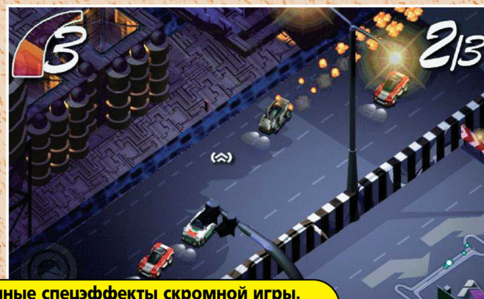


Больше всего удовольствия доставит версия на четверых

Что может предложить малотехнологичная гонка? Как выясняется, очень многое. Если мы уж начали разговор с технологий, то спешу донести до сведения читателей, что хоть **Excessive Speed** и не хвастается трехмерной графикой и поддержкой соответственных акселераторов, но обладает весьма достойным графическим оформлением. Как насчет освещения в реальном времени, 16-битной цветовой палитры, полной поддержки «наворотов», предоставляемых технологией MMX? А как насчет 60 кадров в секунду экранного времени? Но все это не требует Pentium II и вполне сносно пойдет даже без пресловутого MMX. И все же, главное не в этом.



Эта трасса гениальна. Такой компактности расположения дороги нет ни в одном симуляторе



Скромные спецэффекты скромной игры. Заметьте, освещение очень недурственно

Гонка ведется от популярного сейчас третьего лица (нет, друзья, не как в Tomb Raider), и ведется до финиша либо же до того момента, когда на трассе останется лишь один участник. В заездах принимают участие шесть различных автомобилей, каждым из которых при желании может управлять человек, либо же компьютер. Надо сказать, что идея игры совершенно не нова. Но зато реализация ее представляется автору наиболее близкой к идеальной, особенно по сегодняшним дням. Итак, участники садятся в машины, укомплектованные закупленным ранее всевозможным оружием, и заезд начинается. Оружия много, и оно очень разное, при этом совершенно не возникает путаницы, обычно так мешающей в «быстрых» мультиплеерных играх. Необходимый тип оружия чуть ли не сам найдет себя и прочно займет свое место в электрической цепи, идущей от гашетки джойстика. Самонаводящиеся ракеты, ракеты обыкновенные, мины, замораживающие бомбы, пулеметы и автоматы — вот достаточно приблизительно ваш арсенал. Учтите, что стрельба может вестись как в направлении движения, так и против него, проще говоря, назад. Разнообразие оружия подчеркивается и несколькими видами бонусов, различных турбо-ускорителей, странных предметов, заставляющих автомобили высоко прыгать и уж тем более непонятного устройства, вызывающего землетрясения. Большое количество бонусов и оружия приятно оттеняют трассы. Их в игре 14, причем каждую можно также проезжать и в зеркальном отображении. Конечно, от этого их не станет 28, но несколько связанных с этим приятных моментов вам гарантированы. Особенно ответственно разработчики подошли к дизайну. Посмотрите — такого сочетания компактности и извилистости вам нигде не найти. Несмотря на внешнюю похожесть дизайна уровней, на каждом из них игрокам придется придумывать свой вариант стратегии. Кое-где больше поворотов, где-то они более крутые и резкие, к тому же и расположение объектов обязывает проезжать по трассе так, чтобы и скорость не потерять, и подарок захватить. Со всей щедростью создатели **Excessive Speed** позволят нам покататься и в ночном городе, освещенном огнями магазинов, и среди каньонов, где-то далеко от цивилизации. Затем придется вернуться к этой цивилизации совсем близко, а именно — на свалку старых машин. Напоследок искушенного игрока ждут фантастические виды райских кущ, и (что же еще?) дом с привидениями.



Игру отличают четкие текстуры и очень симпатичные модельки автомобилей. Прорисовка объектов — на высшем уровне

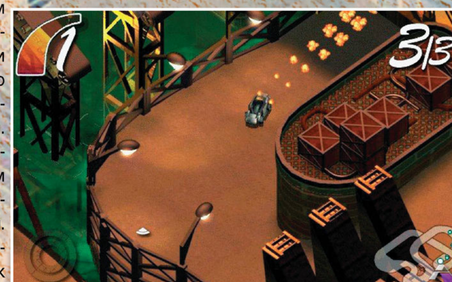
Каждый из автомобилей владеет собственным набором характеристик, как в самых настоящих симуляторах, что позволит вам каждый раз подбирать наиболее оптимальные варианты для гонки. В результате же успешного прохождения трасс и выживания на них вам будут презентоваться небольшие суммы денежных знаков, на которые можно будет усовершенствовать имеющийся автомобиль, закупить оружия или же приобрести нового стального коня.

Excessive Speed поддерживает все режимы multiplayer, которые только возможно: модем, сеть IPX, Internet по TCP/IP. Самым же удобным и интересным режимом, несомненно, является split screen, который позволяет принимать участие в смертельных гонках четверым приятелям одновременно. При этом экран делится на четыре равные части. Пусть мало, но зато как весело!

Думаю, что лучшего отдыха для не слишком большой компании за компьютером не придумаешь. Что же до игроков-одиночек, то игра в **Excessive Speed** в стандартных режимах так же хороша, но все же ей недостает жизни. Той самой, что заставляет десятки игроков ежедневно (еженощно) подключаться ко многочисленным quake-серверам. Ждать релиза осталось совсем недолго, так что пора игрокам класть на полку винтовки и ракетницы и брать рули и педали.Впрочем, винтовки можно и не убирать...

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**



URBAN ASSAULT

PC

Urban Assault, несомненно, станет весьма заметным событием на игровом рынке ...

Платформа: PC
Жанр: **стратегия/симулятор**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **Terra Tools**
Выход: лето 1998
Интернет:
www.microsoft.com/games

Играм, похоже, становится тесновато в пределах своих жанров. То же и с игровыми компаниями. Теперь немодно делать просто real-time-стратегию, просто аркаду или RPG. Если уж работает компания над новым проектом, то это непременно будет стратегическая аркада с RPG-элементами. Не говорю, хорошо это, плохо ли. Просто такие времена наступили. И никуда нам от этих времен не деться. Не спрятаться и не укрыться. Вот, к примеру, фирма Microsoft не только почувствовала себя одним из ведущих игровых издателей, после успеха Age of Empires (до этого в арсенале фирмы была лишь одна разработка-бестселлер — MineSweepper), но и решила вступить в модную область игр-гибридов с новой стратегией **Urban Assault**, разработку которой ведет достаточно известная немецкая фирма Terra Tools, отечественным игроманам, правда, совершенно незнакомая.

Итак, в очередном постапокалиптическом мире (удивительно, что все еще на нашей многострадальной планетке) происходит военный конфликт, разумеется, с вашим активным участием. Сюжетная линия прекрасно подходит как для стратегии, так и вообще чуть ли не для любого жанра, исключая, пожалуй, лишь puzzle. Тем не менее, перед нами все-таки стратегия, причем весьма незаурядная, и суждение это вытекает не только из тех картинок, которые нам удалось добыть. Игра в принципе, идет проторенной Uprising дорожкой, однако идеи творения CyClone Studios в **Urban Assault** значительным образом эволюционировали. Как и в Uprising, ваше участие в строительстве бaз сведено к минимуму. Зато контроль за сражениями дается практически полный, и игроку предоставлена полная свобода не только передвижения по полю боя, но и возможность выбора того средства, орудия массового убийства, на котором это передвижение, собственно, и будет осуществляться. Всего таких средств пятнадцать, и их список включает самые разнообразные танки, джипы, мотоциклы, самоходные установки, самолеты и корабли. Думается, такой набор не только существенно расширит ваши возможности по действиям на поле боя, но и значительным образом расширит рамки самого жанра. Если Uprising был «всего лишь» стратегией с примесью аркады или, если хотите, 3D Action, то в **Urban Assault** сливаются воедино стратегический, аркадный и симуляторный жанры. А все потому, что управление каждым из средств совершенно уникально. Это касается не только внешнего вида, кокпита, отделки кабины и расположения «рулящего устройства», но и в полной мере физики управления транспортным средством, набора оружия, некоторых отличительных особенностей выбранной машины.

Прохождение уровней и прогресс в игре приобретает отныне новую притягательность для игроков. Ведь если вам удастся, к примеру, не уничтожить вон тот самолет, а только немножко его подбить, то потом, починив его с помощью ученых и инженеров, можно будет и полетать на нем, снабдив орудийный отсек какими-нибудь ядерными бомбами собственного изготовления. Со временем в симулятор добавляются все новые и новые средства передвижения, более мощные и сложные. Только в **Urban Assault**, к примеру, вам, по всей видимости, удастся поводить одновременно и самые маленькие машинки или мотоциклы и крупные военные морские корабли с огромным количеством вооружения на борту.

Реализация всех гениальных идей создателей игры также не должна подвести. Судя по всему, движок игры уже за полгода до выхода продукта на рынок практически готов. И выглядит весьма привлекательно. Даже больше того, чрезвычайно привлекательно. Может быть, 1998 год и установит такой уровень графики как минимальный приемлемый, но пока что такая графика встречается очень нечасто, даже в играх, выход которых еще не состоялся. Если говорить сухим языком технических или полутехнических терминов, то **Urban Assault** выглядит примерно следующим образом: полностью трехмерная графика, с полной поддержкой всех известных и неизвестных акселераторов, полупрозрачные поверхности, водяные эффекты, цветной свет (да, да, как в Quake 2), настоящие погодные явления, облака, дождь, молнии и так далее, полигональные объекты и юниты, полностью разрушаемая территория со срываемыми холмами и взрывающимися время от времени вулканами, воронками от взрывов и прочими необходимыми атрибутами, уф. Кажется, ничего не упустил. Нет, точно что-нибудь да пропустил, к тому же и скрытные разработчики не раскрыли пока всей информации. Но точно ясно лишь одно — с точки зрения графики игра будет просто выдающейся.

С главной проблемой Uprising, а именно — сложностью управления и малым обзором разработчики справляются весьма оригинальным образом. Во-первых, они используют минимальное число Очень крупных предметов, которые были бы способны загородить пространство (вспомните огромные горы в Uprising). Другим же способом является огромное количество положений камеры, от высоты в 100 метров над полем боя до самого низенького взора откуда-нибудь сбоку, и это, разумеется, не считая вида от первого лица.

Urban Assault, несомненно, станет весьма заметным событием на игровом рынке, тем более, что ожидание этой игры не должно затянуться слишком надолго. Что-то будет в Uprising 2?

СИ

Все здания можно разрушить. Ландшафты также подвержены изменениям.

Полеты во сне и наяву.

Такая графика встречается очень нечасто, даже в играх, выход которых еще не состоялся.

Футуристические мотивы проявляются в дизайне техники.

Сергей **СОЛОВЬЕВ**

PANZER COMMANDER

... компания SSI решила на время отлучить нас от главнокомандования и пересадить в один отдельно взятый танк.

Платформа: PC
Жанр:
3D танковый симулятор
Издатель: Mindscape
Разработчик: **SSI**
Дата выхода:
третий квартал 1998
Интернет: **www.ssionline.com**



Разработчики не просто сделали трехмерные ландшафты, они еще учли реальные физические эффекты.

Устав от долгой «генеральной» линии (Panzer General 1-2, Star General, Pacific General, и т.д.), компания SSI решила на время отлучить нас от главнокомандования и пересадить в один отдельно взятый танк. Вот на этой-то бронированной машине нам и предстоит бороздить необьятные игровые просторы. Итак, авторы поместили нас внутрь танка, и теперь каждый сможет утолить свою жажду странствий, рассекая пустыни Северной Африки или скалистые русские горы (вероятно, создатели игры посчитали, что горы — это самое главное, что есть в нашей стране, конечно, за исключением медведей, гуляющих по улицам Москвы). Однако ландшафты не ограничиваются только пустынями и горами. Эстетствующий воитель обнаружит массу красот природы, воплощенных в холмах, впадинах, низинах и утесах, а также водных гладях и деревьях — как по одному, так и группами. А поскольку все это будет прорисовано в 3D и создатели максимально приблизили происходящее к реальности, каждый булыжник, бревно или вражеская единица, случайно угодившие под гусеницы вашего танка, будут ощущаться весьма чувствительно, если не в пятой точке, то на вашей совести. Впрочем, на войне нет места жалости. Либо ты, либо тебя. Тем более что эта вражеская единица может спокойно стрелять вслед вашему танку из гранатомета и скрываться за стенами гражданских обьектов. Обьекты эти, на командирской трехверстке (карта - ред.) называемые домами, могут и чаще всего должны быть разрушены. Помимо домов, в игре подлежит разрушению практически все. От и до.

Panzer Commander включает в себя стандартный набор заданий. Свой выбор можно остановить как на одиночной миссии, так и на кампании, включающей в себя ряд последовательных действий по уничтожению врага. А врагов будет много. Компьютерная армия включает в себя пехоту, авиацию, артиллерию. А танки у противника будут такие же страшные и мощные, как и у вас. То есть мобильные, обладающие толстой броней и убойной силой снарядов. Ну вот. Заливаю в бак бензин, жму акселератор, к небесам меня неси... Ой! Ну, это только в том случае, если вы по неосторожности наехали на противотанковую мину, коих в этой игре разбросано будет невероятное множество. А что вы хотели? Это вам не «Абрамс» времен 286-ых. В распоряжении противника будут находиться и саперы! Причем все эти виртуальные враги будут одержимы одной целью - превратить ваш танк в груду бесполезного металлолома, на радость пионерам.





Миссии, как это водится, будут с течением игры все усложняться и усложняться. И если на первых порах можно будет в одиночку творить чудеса, то в разгар военных действий без поддержки соратников ну никак не обойтись. AI в игре настолько продвинут, что будет управлять не только войсками противника, но и некоторыми вашими юнитами, команду над которыми вы получите после успешного прохождения некоторых миссий. А чтобы во время боя не отвлекаться «по пустякам», в начале миссии вы сможете задавать этим юнитам сколь угодно сложные комбинированные задачи.

Наблюдать за происходящим можно будет как с места механика-водителя, башенного стрелка, командира танка, так и с брони или со стороны. Плавающую камеру можно зафиксировать в любой точке, выбрав удобный угол обзора. Вот только непонятно, кто будет вести танк, если вас, сидящего на броне, «шлепнет» вражеский снайпер? А впрочем, кто ведет танк, пока вы сидите на броне?! И зачем вы там сидите?!!

Все бои в игре отличаются предельной реалистичностью. Разработчики не просто сделали трехмерные ландшафты, они еще учли реальные физические эффекты. Например, танк по-разному будет переезжать через окопы, насыпи и вражеских солдат. Пушки, как и в жизни, стреляют с отдачей, любовно просчитанной программистами. Но SSI постаралась сохранить равновесие между реализмом и играбельностью, в то время как в большинстве игр один из этих факторов преобладает, делая игровой процесс мучительно неудобным.

Panzer Commander предусматривает поддержку 3D-акселераторов, вот только пока неизвестно, будут ли это специфические чипсеты или стандартный Direct 3D. Все технические проблемы будут решены к середине 1998 года. А уж тогда, как говорил Хазанов, каждый сможет найти себе по вкусу инородца и тихонечко его... (расстрелять — ред.).

СИ

Андрей **КОВАЛЕВ**



MAD-TRAX

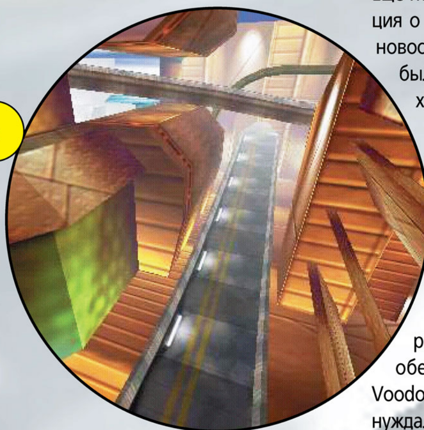
PC

Mad-Trax будет навечно занесен в скрижали истории игровой индустрии, хотя бы потому, что разработчики этой игры впервые объявили поддержку пока еще не появившегося Voodoo 2.

Жанр: автогонки
Издатель: **?**
Разработчик: Rayland
Платформа: PC
Выход: **?**

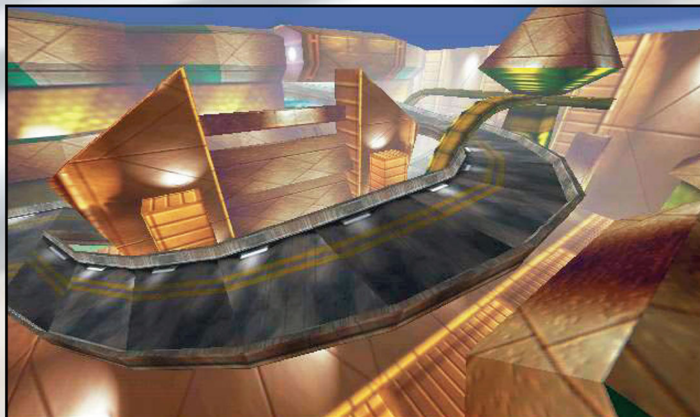
Компьютерные технологии достигли тех высот, которых все никак не может достигнуть основная масса игр. Программисты научились создавать вполне реалистичные полигональные модели, обрабатывать их должным образом, а также добавлять поддержку 3Dfx. Но это далеко не предел компьютерных возможностей в 1998 году. Так что в большинстве случаев разработчики стирают носовые платки в стиральных машинах. Если год назад создатели игр жаловались в основном на недостаток компьютерных ресурсов, который не позволяет ваять гениально задуманные шедевры, то сейчас они гордятся банальной поддержкой трехмерных акселераторов, который должен представляться нам как нечто воистину удивительное. Карты на основе чипсетов 3Dfx Voodoo, уж простите, потихоньку морально устаревают (о большинстве других говорить вообще не приходится). Да и Voodoo 2 уже, как это ни странно, не за горизонтом. И пора бы уже, кстати, обратить благосклонное внимание разработчиков хотя бы на этот факт.

Еще некоторое время назад информация о Voodoo 2 просачивалась в виде новостей, из которых можно было узнать все технические характеристики трехмерного акселератора. Но, увы, реальных его возможностей представить никто не мог, ибо отсутствовало то, с помощью чего их можно представить. Иначе говоря, отсутствовала игра, разработчики которой обещали бы создать поддержку Voodoo 2, и которая бы реально в нем нуждалась. Теперь она появилась. И мы прекрасно можем проанализировать все ее будущие достоинства, а заодно и достоинства трехмерных акселераторов второго поколения.



На большинстве объектов текстур вообще не видишь. Весь замысловатый рисунок создается на них с помощью игры света.

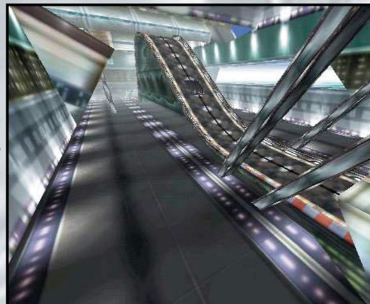
Mad-Trax будет навечно занесен в скрижали истории игровой индустрии, хотя бы потому, что разработчики этой игры впервые объявили поддержку пока еще не появившегося Voodoo 2. Но игра замечательна не только этим.





Mad-Trax — это достаточно обычные футуристические автогонки с некоторой свободой передвижения. Обычные с той точки зрения, что ничего нового для жанра в них не появилось. А отличает игру необыкновенно красивая графика. Но обо всем по порядку.

Концепция **Mad-Trax** схожа с позабытым уже Megarace'ом. К финишу надо приехать первым, используя для этого все возможные средства. Начиная от самонаводящихся ракет и заканчивая мастерством водителя. Разработчики обещают, что в игре нас будет ждать не менее трех машин на выбор. Каждая со своим набором вооружения. Впрочем, в процессе гонки на трассах будут появляться различные бонусы, типа дополнительных ракет или ускорения, а также антибонусов, типа торможения и мин. Последние раскладывать сможет и сам игрок. Вообще, разработчики говорят, что вооружение и все, что касается его использования, в игре будет крайне оригинально. Пока ничего

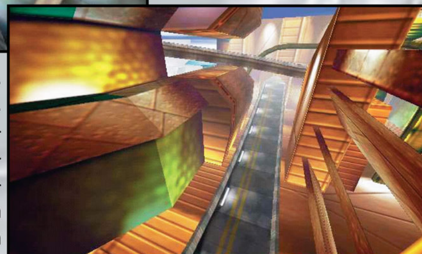


неизвестно о количестве трасс. Скорее всего их будет немного. Структура трасс очень оригинальна, особенно учитывая свободу передвижения. В demo-версии существовала всего одна трасса, которая представляла собой... Представьте себе Megarace со свободой передвижения. Закрученные в спираль дороги, резкие неожиданные повороты, многочисленные тоннели, ямы, в которые постоянно падаешь и прямо-таки огромное количество различных разветвлений. Вообразите еще, что с трассы можно запросто вылететь, так как машина разгоняется до фантастической скорости, и потом очень долго искать дорогу обратно. Еще трассы в **Mad-Trax** немножко похожи на территории в Carmaggedon, только с более цивилизованным дизайном. В частности, благодаря этому дизайну в игре очень легко ориентироваться.

Свобода передвижения тоже весьма относительная. Хотя, где она не относительная? Вся территория, по которой можно ездить, ограничена стеной, поднимающейся до небес.

В игре будет существовать несколько видов обзора. Самый удобный, красивый и многофункциональный, как и следовало ожидать, — вид «сзади сверху», открывающий прекрасные перспективы, позволяющий обозревать свою машину, а также небольшой кусочек того, что творится позади. В demo-версии большинство багов связаны как раз с камерой обзора, которая ведет себя очень своенравно и изредка начинает судорожно подергиваться. В финальной версии этого, естественно, не будет.

Физическая модель на данный момент выглядит не вполне доработанной или же сильно упрощенной. Более или менее прилично сделаны заносы, но из-за заглюченной камеры, которая заносы почему-то плохо переносит, сделать какие-то выводы непросто. Столкновения, падения и прочие дорожно-транспортные происшествия выглядят пока достаточно примитивно. Впрочем, разработчики обещают создать более правдоподобную физическую модель, хо-



тя ничего переделывать с нуля не собираются.

А вот выглядит это просто фантастически. Можно, конечно, просто перечислить, как обычно, все графические достоинства игры (качественное наложение текстур, динамическое освещение в реальном времени, спецэффекты), но, поскольку эти достоинства встречаются в каждой второй рассматриваемой игре, а **Mad-Trax** внешне на них все-таки мало похож, не буду ограничиваться столь сжатым описанием. Во-первых, начнем с того, что на большинстве объектов текстур вообще не видишь. Весь замысловатый рисунок создается на них с помощью игры света. Представьте себе обычную стену из реальной жизни, которую освещают разноцветные прожектора под разными углами. Примерно то же самое вы

Дмитрий **ЭСТРИН**



Такого буйства красок я еще не встречал ни в одной игре. Идеально отполированную поверхность автомашины освещают тысячи разноцветных фонариков.

увидите и в **Mad-Trax**. Во-вторых, динамическое освещение в реальном времени — это добрая половина всей игры. Хоть источники света и не видны, атмосфера, созданная разработчиками с помощью световых эффектов, великолепно чувствуется. С этой точки зрения **Mad-Trax** мог бы составить конкуренцию небезызвестному MDK. Отдельный разговор о внешнем виде вашей машины. Такого буйства красок я еще не встречал ни в одной игре. Идеально отполированную поверхность автомашины освещают тысячи разноцветных фонариков. Машина чуть-чуть повернула за поворот, и — все бесчетное количество цветов переместилось, смешалось, создав еще один оригинальный спектр красок...

...А ведь постарел Monster. Совсем уже почти дряхлый стал, едва справляется со своими обязанностями. Текстуры-то еще размазывает, стены освещает, но уж не с былой легкостью. Бывало в молодости, как какой-нибудь спецэффект забабахает — все аж за головы возьмутся. А сейчас что-то помедленнее стал, нерасторопный, не знает, уж за что ему, старику, хвататься. Так что притормаживает **Mad-Trax**, чуть-чуть, но зато демонстративно как-то. Мол, не нравится мне старье разное, Voodoo 2 мне подавай. Тогда уж я покажу, дескать, способности свои удивительные... В общем, жизнь трехмерных карточек на основе чипсетов 3Dfx Voodoo за половину перевалила. Хоронить их, конечно, еще рано, полгодика они точно протянут, но тяжелые времена для них наступают (другие-то акселераторы легких времен вообще не видели). Еще старается Monster, еще не исчез, а уж сердце радостно бьется в ожидании молодого поколения. Бьется прямо в такт заветным словам — Voodoo 2, Voodoo 2...



Странно как-то получилось — хотел вроде про игру написать, а вышло — про трехмерные акселераторы. Хотя ничего удивительного в этом нет: продукт этой особенностью-то в основном и отличается. А по большому счету ничего нового не предвидится. При создании **Mad-Trax** разработчики изначально ориентировались на игру, которая могла бы во всей своей красе продемонстрировать все возможности современного компьютера. Впрочем, поклонники динамичности, а также технических новинок будут в восторге. Не хотелось бы пугать также тех, у кого покупка Voodoo 2 в ближайшие планы не входит. **Mad-Trax** вообще-то вполне сносно идет и без него, только что без особенного шика. А в принципе, играть можно...

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

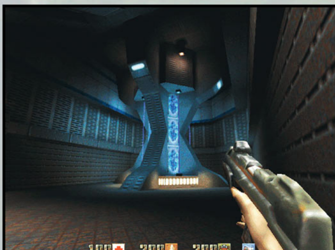
QUAKE 2 MISSION PACK: THE RECKONING

Для играющих по интернету реализован режим «кооператив». Теперь в сети смогут объединиться до 32 игроков ...

Платформа: PC
Жанр:
3D shooter от первого лица
Издатель: Activision
Разработчик:
Xatrix Entertainment
Требования к компьютеру:
P-166, 16 Мб RAM, Win'95, 3D card, 4x CD-ROM
Количество игроков:
до 32 по интернету
Интернет: **www.activision.com**
Дата выхода: 1998

Сюжетная линия игры является прямым продолжением **Quake 2.** На одной из лун обнаружилась секретная база strogg'ов, разгромленных в последнем творении id Software и затаившихся в предвкушении реванша. Как сказал классик, по-моему Тургенев, не все так ладно в Датском королевстве. Или это был Пушкин?.. (Шекспир, Шекспир! — Ред.). Впрочем, если поднять глаза на небо, то можно увидеть множество небесных светил. А пока есть светила, будут появляться добавочные наборы миссий. В общем, Муму, в смысле strogg'ов, хватит на всех.

В одиночной игре, как и во всех играх этого жанра, доказан на практике тезис о ведении и выигрывании войны ограниченным контингентом войск в крайне сложных условиях на территории врага, да плюс к тому (а может, минус?) — с небольшим боезапасом. Щедрое начальство, посылая вас в самое пекло, обеспечило вам только легкий бластер. Для начала. А там — как сложится (или не сложится). На самом деле впереди вас ожидает масса приятных сюрпризов в виде «игрушек» для взрослых. Вооружение, имевшее место в оригинальной версии, ныне дополнено несколькими интересными образчиками. Как-то: Plasma Gun (стреляет энергетическими импульсами), Energy Trap (накрывает все живое в определенном радиусе и делает его неживым) и Particle Shotgun. Кстати, игра не зря имеет подзаголовок «The Reckoning», что в дословном переводе с английского звучит как «подсчет» или «сведение счетов». Поверьте мне, старые бухгалтеры **Quake'а**, в **Mission Pack'е** будет на ком оторваться. Разработчики внесли в ассортимент монстров несколько новых тварей, имена и назначение которых пока держатся в секрете.







Сама игра разделена на три эпизода. Это индустриальные ландшафты, канализация и вентиляция. В общем, опытный стрелок найдет где развернуться. Дополнение к **Q2** делает компания Xatrix Entertainment, знакомая нам по первой и второй частям легендарной Cyberia. Дань уважения своим детищам отдана и в этой игре — прекрасно прорисованные ландшафты, яркие насыщенные цвета, виды ущелий и дизайн некоторых помещений напоминают о похождениях Зака в поисках украденной Киберии.

И, наконец, главная новость. Для играющих по интернету реализован режим «кооператив». Теперь в сети смогут объединиться до 32 игроков для совместного уничтожения чужаков-монстров. Так что отныне наш герой уже не будет так одинок, как в **Quake 2.** Что ж, ждем продолжения.

СИ

Андрей **КОВАЛЕВ**

OMIKRON

PC

Согласитесь, чрезвычайно трудно, если вообще возможно, предугадать все действия игрока. Поэтому каждая головоломка в игре имеет несколько решений.

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **Arcade/Adventure 3D**
Издатель:
Разработчик: **Quantic Dream**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Мб RAM, 4x CD-ROM, Win'95, 3D card.
Дата выхода:
III квартал 1998
Интернет:
www.quanticdream.com

Андрей **КОВАЛЕВ**





Когда в последний раз вы видели игры в стиле Maniac Mansion? Имеется в виду графическое оформление. Впервые вставив новенький компакт в свою четырехскоростную подставку под кофе, вы будете некоторое время пребывать в легком изумлении. Первая встреча с миром Омикрона грозит вам шквалом металлических скрежещущих звуков в стиле PC-спикера и безумным разнообразием EGA-палитры в количестве 16 цветов. Дальнейшие искажения изображения уже просто списываются на недоработки программы. Успокойтесь, так было задумано. Уже с самого начала, при всей своей несуразности, мир игры чрезвычайно интерактивен. Появившийся персонаж, назвавшийся Кианом (Kian), попросит вас о помощи и предложит временно управлять своим телом. И лишь после того, как управление будет освоено, вы попадете в прекрасно прорисованный трехмерный параллельный мир, изобилующий красками (16 bit, True color).

Игра получила свое название по имени города, покрытого кристальным куполом и находящегося в параллельном мире, где, собственно, и будут разворачиваться события. Играющий волен идти, куда ему вздумается, в пределах города. Его перемещения — как внутри зданий, так и на улицах — ничем не ограничены. Когда иссякнет желание упражняться в 3D-файтингах, можно будет вдоволь наговориться с горожанами или даже покататься на машине с антигравитационным двигателем.
В своем конечном варианте игра будет представлять собой бесконечные битвы в стиле Tekken 2, обрамленные приключенческим сюжетом.

Теперь давайте посмотрим, что же заставило Киана бросить все свои дела и доверить свое тело неизвестно кому. Корни



этой истории уходят в далекое прошлое. После веков устрашающих битв демоны Последнего Круга (Last Circle) были, наконец, побеждены людьми, населяющими параллельный нашему мир Фаенон (Phaenon). Во главе сил добра, сражающихся с дьявольскими ордами демона Астарота (Astaroth), стоял великий воин Кушулаинн (Kushulainn), проявивший себя необыкновенной храбростью и умом. В помощь ему был изготовлен легендарный волшебный меч Barkaya'l, в который были заключены души всех величайших колдунов тех

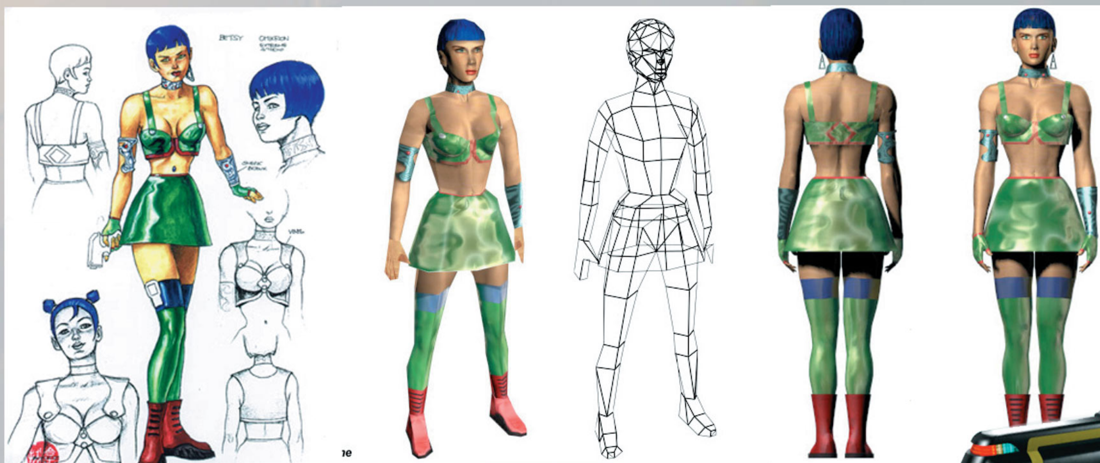


времен. Это давало мечу огромную магическую силу, но делало души пленниками стали до тех пор, пока не будет побежден Астарот или не уничтожен сам меч. После разгрома неисчислимой армии инкубов и суккубов Кушулаинн захватил главного демона и вызвал его на бой. Один на один. Семь дней и семь ночей продолжалась битва. Утром восьмого дня люди, наконец, осмелились подойти ближе. Астарот был повержен и лежал на земле без движения. Однако Кушулаинн бесследно исчез. Долгие поиски не увенчались успехом. Оставшиеся в живых люди изготовили клетку, заключили в нее тело Демона и бросили в остывающую лаву. Тюрьма Астарота медленно погрузилась в глубины земли.

С тех пор никто так и не видел Кушулаинна. Его подвиги и имя были воспеты, а сам он постепенно превратился в легенду. С течением столетий имя его окончательно забылось жителями Фаенона. Однако он не погиб. Обессиленный многодневной битвой, Кушулаинн упал в реку, и волны ее отнесли бездыханное тело к землям Maha-haleel. Придя в себя, он с горечью осознал, что так и не смог окончательно уничтожить Астарота. И хуже того, никогда не сможет вызвать его на бой, потому что демон заточен в глубинах земли.

Взвесив все «за» и «против», Кушулаинн остался на острове Безвременья в своем убежище, ожидая прихода нового героя, который потребовал бы волшебный меч для окончательной победы над Злом. Но никто из смертных не знал о местонахождении Святилища. И лишь пара строк в Книге Ночи (The Book of Nout) указывала истинный путь. Однако непосвященные слепли при одном взгляде на книгу. Миллионы лет спустя поверхность планеты сковали льды. Люди, шагнувшие к тому времени в век высоких технологий, вынуждены были искать убежища в пяти самых крупных городах. Города эти, покрытые кристальными куполами — единственное, что осталось от некогда могущественной цивилизации Фаенона. Все управление Омикроном было возложено на специально созданный для этого суперкомпьютер, который хранил в памяти всю многовековую историю галактики. Он был установлен в огромном дворце, заполненном разумными машинами. Но при постройке здания произошло непредвиденное - рабочие случайно обнаружили тюрьму Астарота, где тот пребывал в ожидании освобождения. Принц Демонов и его слуги, последовавшие за ним под землю, захватили тела и души несчастных строителей, а затем тайно смешались с толпой. Демоны с необычайной легкостью похищали души людей, сея вокруг панику и смерть. Но планы Астарота распространялись еще дальше. Он стремился не только завоевать эту планету, но и проникнуть в параллельные миры, чтобы отомстить за века заточения. С захватом центрального компьютера Омикрона ситуация коренным образом изменилась. 99 шансов против одного было за то, что вселенная падет. Похищенные демонами души складывались в огромный резер-





Мир игры крайне интерактивен. Все события происходят независимо от вас и в реальном времени. Люди общаются между собой, машины ездят, в общем, жизнь кипит. Все движения персонажей в битвах и прогулках сделаны методом Motion Capture (захват движения).

вуар, накапливая силу для главного удара Астарота. Но местный материал не устраивал Принца Демонов. Ему нужны были не истощенные и изнеможенные, а сильные и свежие души из другого измерения. И вот когда до заполнения резервуара остается совсем немного, в игру вступаете вы. Самое время вернуться к Киану. Вселившись в его тело, вы попадаете в его апартаменты, и с этой минуты только от вас зависит, жить ему или нет. И если жить, то сколько. Путь Киана будет пролегать по улицам Омикрона, раздираемого распрями власть придержащих. В городе одновременно действуют несколько группировок, борющихся за власть. Полномочный представитель тоталитарного правительства, Верховный жрец таинственной религии Зеленой Книги, Шеф тайной полиции — каждый из них использует любую возможность, чтобы заполучить власть в свои руки. Помимо этого существуют две трастовые компании, Tetra Inc. и Khonsu Ltd, ведущие бесконечную борьбу друг с другом за коммерческую монополию в Омикроне. За время своего существования они стали настолько влиятельными, что даже правительство не может им помешать. Есть еще и таинственная секта Пробужденных (Awakened), посвященных в секреты черной магии, телекинеза, телепатии и телепортации. Они скрываются в катакомбах под городом и ищут способ разрушить Резервуар Душ, тем самым лишив силы Принца Демонов. Там же под землей спрятана Книга Ночи, написанная одним из древних колдунов, отказавшимся пожертвовать своей душой во имя победы над Злом. Он посвятил свою жизнь единственной дочери и волшебной книге, указав в ней путь к мечу Barkaya'l.

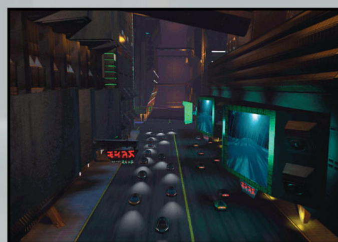




Помимо прочих загадок вам предстоит разгадать, куда же исчезают люди старше сорока лет, якобы отправляемые на райскую планету Euralys. Почему никто ни разу в жизни не получал от них ни единой весточки? Существует ли на самом деле такая планета?

В целом игра представляет собой волшебное приключение с элементами файтинга в постиндустриальном мире. Впрочем, не все так обыденно, как это может показаться на первый взгляд. В игре присутствуют интересные нововведения. Например, принцип Виртуальной Реинкарнации — когда в случае гибели душа переселяется в тело того, кто первым дотронется до бездыханного трупа вашего героя. И какое ответвление сюжетной линии поведет вас дальше, будет зависеть от того, в чье тело вселилась ваша душа. Это подразумевает под собой совершенно разные пути решения задач, встречающихся в игре. И если в схватке с врагом вас постигла неудача, не стоит отчаиваться и судорожно искать кнопку RESET. Игра дает возможность на своей шкуре испытать, каково это — быть Кощеем Бессмертным. В результате реинкарнаций у вас появится возможность поиграть несколькими персонажами в одной игре. Единственное неудобство — как и к любой новой одежде, к новому телу придется некоторое время привыкать, выясняя для себя его недостатки и развивая преимущества.



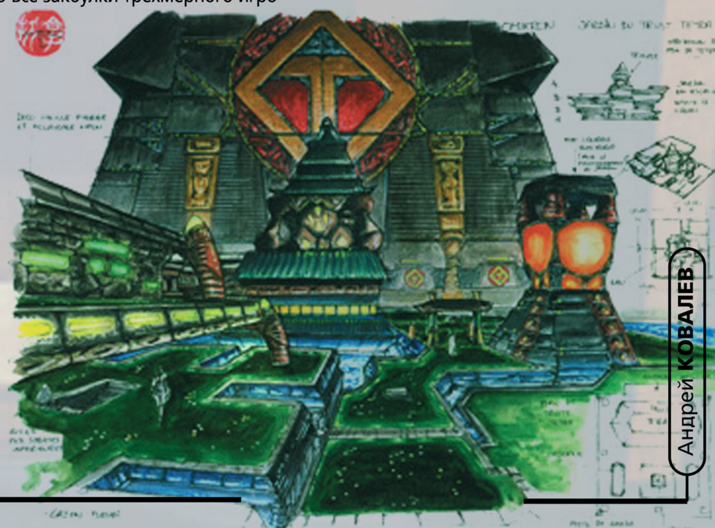


Другим открытием разработчиков стала программа Intelligent Adventure Manager (IAM). Зная настырный идиотизм некоторых игроков, сующих свой нос во все закоулки трехмерного игрового мира, создатели «Омикрона» облегчили себе работу. Согласитесь, чрезвычайно трудно, если вообще возможно, предугадать все действия игрока. Поэтому каждая головоломка в игре имеет несколько решений. Рассмотрим элементарный пример, как попасть в запертое помещение (ау, Doom'еры и Quake'еры всех мастей!). В этом случае вы можете либо попытаться найти ключ, либо с помощью динамита взорвать дверь, а для любителей экзотики существуют телепортеры. В последнем случае, дверь вообще не придется открывать. По крайней мере, снаружи.

Мир игры крайне интерактивен. Все события происходят независимо от вас и в реальном времени. Люди общаются между собой, машины ездят, в общем, жизнь кипит. Все движения персонажей в битвах и прогулках сделаны методом Motion Capture (захват движения). Каждый обьект в игре просчитывается в реальном времени в 3D с разрешением 640 х 480, 65000 цветов. Без графического ускорителя, думается, нет смысла даже включать компьютер. К приятным особенностям игры можно отнести плавающую камеру, дающую удобный обзор развивающихся на экране событий. Реалистичность игре придает смена дня и ночи, динамическое освещение, тени, туман, прозрачная вода и прочие прелести новых технологий. Разрабатывается также и сетевая версия игры, позволяющая нескольким игрокам обьединиться в поисках приключений с помощью интернета.

Несмотря на описанные выше технические изыски, на сегодняшний день все силы разработчиков отданы играбельности. По их заявлению, в последнее время расплодилось слишком много продуктов, которые за яркой оберткой новых технологий ничего интересного в себе не таят. Как будет в этот раз, увидим сами. А пока до октября 1998 года есть время отточить свои навыки в боевых искусствах и удовлетворить страсть к исследованиям в других играх.

СИ



Андрей КОВАЛЕВ

SENTINEL RETURNS

PC

Фактически игру можно назвать шахматами в реальном времени, только без большого количества фигур ...

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: Psygnosis
Разработчик:
Hookstone/Noname Games/ Jeoff Crammond
Дата выхода: **весна 1998**
Интернет:
www.psygnosis.com

Существует в игровой индустрии один редкий жанр. Игры в нем появляются очень и очень нечасто. Они ни на что на свете не похожи, часто вызывают революцию на рынке, становятся популярны, а потом быстро забываются, сметенные новыми устоями графики и звука. Они уходят вместе со старыми платформами и маломощными компьютерами. И все — о них уже никто не знает. Современная игровая общественность занята совершенно другими проектами. И в то же время, кто-то из «стариков» (которым сейчас едва минуло 25) иногда вспомнит, во что же такое безумно увлекательное он играл тогда, в конце восьмидесятых. Нет, я, увы, не могу причислить себя к этому поколению пионеров игрового мира, и отношу свою скромную персону скорее к середине игровой истории, к моменту, когда только-только начали возвышение простые XT-машины, но не раньше. И все равно быть приобщенным к Жанру Одной Игры — великая честь.

Таких игр было много. Тогда, в далекие годы. Как правило, их создатели теперь уже являются крупными и известными дизайнерами, руководят сейчас большими командами разработчиков, а тогда они были всего лишь одиночками, программировавшими игры себе и друзьям (очень многочисленным) на забаву. Легендарное имя Джеффа Краммонда известно всем поклонникам автосимуляторов. Еще бы, создатель Formula 1 Grand Prix. Но далеко не всем известно, что этому человеку удалось создать игру, настолько необычную, что ее даже долго не решались отнести к какому-либо жанру или сравнить ее с какой-либо другой. Игра называлась **Sentinel** и была действительно безумно хороша. И это была первая революция игрового сознания, хотите верьте, хотите нет.

Перед нами трехмерное пространство, мягкие цвета, плавные переходы, красивейший ландшафт, которому позавидовал бы сам Дали.

Особый колорит игре должна придать музыка, написанная ... композитором Джоном Карпентером.

Введение графики или возвращение к текстовым приключениям, количество оружия в аркадах и попытки — весьма скромные — использования трехмерной графики не решали главного. Уже тогда наметился кризис игровых идей. Все игры были на одно лицо, ни одна не выделялась чем-либо, кроме своего



Вот совершенно типичный для игры ландшафт. На самом высоком холме стоит Sentinel. Деревья же больше похожи на громоотводы или антенны. Оно и понятно — так энергию получать проще.

внешнего вида или сюжета. Это, в основном, были стандартные стрелялки. И тогда казалось, что без этого обойтись невозможно. Но вот Краммонд создает игру без стрельбы, без динамики, без сюжета и даже практически безо всякого передвижения. При этом игра увлекательна и безумно интересна. А графика трехмерная. Вот, пожалуйста, чем не полное сокрушение всех основ обыденной игровой реальности? **Sentinel** ураганом прошелся по экранам и телевизорам владельцев



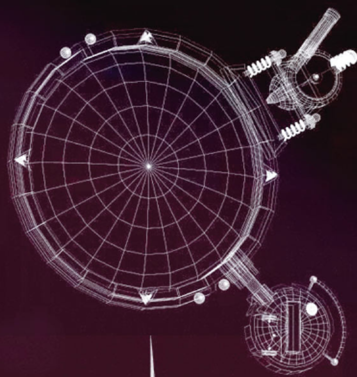
Commodore 64, Amiga, Atari ST и наконец, переехал на PC (правда, потеряв изрядную долю 16-цветного шарма на 4-цветном CGA-мониторе). Что же такого необычного в этом простом проекте?

Sentinel — это существующий в виртуальном мире энергетический маяк, управляемый силами природы и предназначенный для перераспределения энергии в хрупком и неустойчивом мире. Сюрреалистичном мире. Каждый из уровней игры представляет собой сложный трехмерный ландшафт, разделенный на квадраты, в каждом из которых может находиться какой-либо объект. На одной из самых высоких точек находится собственно **Sentinel**, который медленно вращается, обозревая окрестности. Еще на уровне есть «деревья», которые символизируют собой сборища энергии, которой их наделяет **Sentinel**. В каждом из таких деревьев изначально скрыта 1 единица энергии. Игрок же является чужим явлением в этом мире и поэтому **Sentinel** мгновенно желает забрать его энергию. Собственно игрока на карте нет, имеется только его робот, который призван собрать энергетические запасы (видимо, для поддержания баланса другой экосистемы). Проблема в том, что присвоить энергетические запасы можно лишь у того объекта, который находится в прямой видимости и ниже по уровню, чем сам персонаж. Соответственно, и сам **Sentinel** подчиняется этому же правилу. Самым важным моментом в игре является постоянное наращивание вашей собственной энергии и увеличение дисбаланса ее со стороны **Sentinel**. Победить же его на каждом из уровней возможно лишь в том случае, если, воспользовавшись накопленной энергией или временным высоким местоположением, внезапно провести атаку. Главное — правильно выбрать момент. Вообще **Sentinel** обладает весьма большими возможностями, поэтому при простом поединке «один на один», если он успеет повернуться в вашу сторону, то начнет с огромной скоростью высасывать энергию из вас и отдавать всю ее деревьям, возвращая правильный баланс в природу. Фактически игру можно назвать шахматами

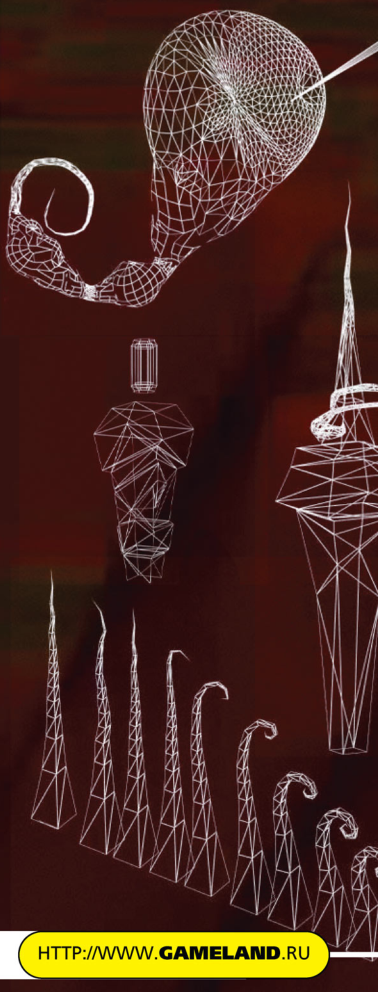


Большое количество собранной энергии действительно может помочь вам возвыситься. Чтобы собрать еще больше и добраться до Sentinel.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**







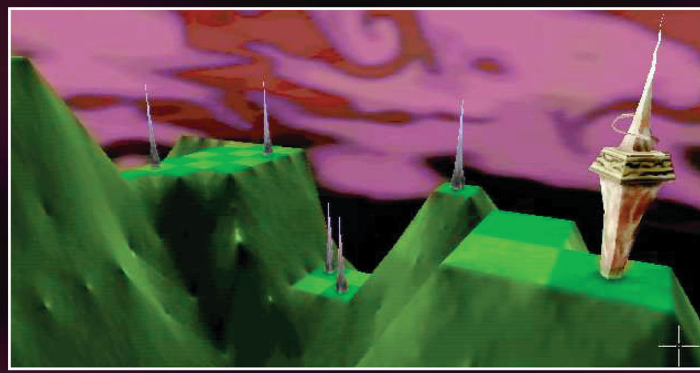
в реальном времени, только без большого количества фигур, но с большими возможностями для позиционного противостояния, ввиду трехмерности территории. Игроку необходимо мгновенно оценивать свою позицию, учитывать возможность реагирования со стороны противника и не забывать о том, что необходимо еще и добывать энергию, скрываясь от всевидящего ока **Sentinel**. Приятной особенностью игры является то, что у игрока имеется полная свобода перемещения, точнее — телепортации в любую точку карты. Вот только дальнее и уж тем более «высокое» путешествие может отнять много ценной энергии. Технически это выглядит так. Зерно робота телепортируется на новое место, в то время как энергетические ресурсы остаются на старом. Далее игроку необходимо очень быстро перенести и все ресурсы, иначе они будут захвачены вездесущим **Sentinel**.

Как видите, игра необыкновенно проста по концепции, но открывает поистине непостижимые горизонты для тактического планирования. Понятно, что тогда для нее никак не могли придумать жанра. Теперь все это называется





стратегией, но в далеком 1985 году, когда игра появилась на свет, такого жанра, в общем-то, еще не было. В **Sentinel** было что-то совершенно необычное, так как внешне неторопливая и довольно спокойная игра «для разминки ума», заставляла игроков испытывать безумный азарт. Сами подумайте: какое спокойствие, когда **Sentinel** внезапно повернулся и забирает последние частички энергии, с таким трудом до этого у него отвоеванные! А ведь главное — успеть телепортироваться. Но куда? Обо всем надо думать, все предусмотреть, вот и получается, что люди находились не в меньшем возбуждении, чем при игре в какую-нибудь навороченную аркаду. Почему я так долго рассказываю об игре образца 1985 года? Да потому, что Краммонд, решив вернуть древнюю классическую игру на современные компьютеры, решил практически ничего в ней не менять. Фактически, сделать качественный ремейк с некоторыми новыми опциями. Поэтому об игровом процессе проще было рассказать в контексте ста-



ринном. А вот обо всем остальном можно поведать и с позиций сегодняшних дней.

Графика в **Sentinel Returns**, конечно, подверглась полной переработке. При этом авторам удалось сохранить необыкновенную атмосферу и отчасти цветовую палитру, что были в оригинале. Опять перед нами трехмерное пространство, мягкие цвета, плавные переходы, красивейший ландшафт, которому позавидовал бы сам Дали. Разумеется, удобств для игроков будет значительно больше, чем в предшествующем творении. Конечно, имеется возможность вращать ландшафт, приближать его и удалять по собственному желанию. Графика полностью поддерживает все доступные на данный момент трехмерные акселераторы через Direct3D, а 3Dfx-карты — напрямую. Поддерживаются и все их функции, такие как освещение в реальном времени и коррекция текстур. Конечно, графику назвать революционной все равно будет нельзя. Но уж оригинальной она будет, это точно.

Вообще, главный дизайнер решил даже немножко усилить сюрреалистичность картины, поэтому отныне уровни будут не просто различаться по количеству холмов и впадин, но и по своей принадлежности. Позаимствованной из астрологической символики. Итак, будут уровни, посвященные воде, воздуху, огню и земле. А также одному дополнительному, этакому «пятому элементу», символизирующему зло. Сюжетная линия в игре так и не появится, видимо, она помешала бы такому изысканному творению обрести свое собственное лицо. Ведь далеко не секрет, что сейчас даже самые примитивные аркады обязательно имеют собственный сюжет. Только потому, что так надо. И сюжет этот не служит совершенно ничему. Пусть уж лучше в **Sentinel** не будет сюжета, по крайней мере, это оригинально.

Особый колорит игре должна придать музыка, написанная другом Краммонда, известным режиссером и композитором Джоном Карпентером. Его мистические мелодии — как раз то, что надо для такой игры.

Опубликовать творение намерена фирма Psygnosis, видимо, решившая показать себя на авангардном поприще. Что ж, похоже, что старые времена скоро вернутся. И как хорошо, что именно **Sentinel** снова оживет на обновленных 3Dfx-экранах современности! Ура, товарищи!

СИ



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

RETURN FIRE 2

PS PC

Даже если вы не были поклонником Return Fire,на его продолжение стоит взглянуть.

Платформы: PC, PlayStation
Жанр: **стратегия/action**
Издатель: MGM Interactive
Разработчик: Prolific Software
Выход: **весна 1998**
Интернет: **www.mgm.com**

Весь предыдущий год игровая индустрия развивалась в основном в направлении двух жанров — 3D-action'а и стратегии в режиме реального времени. Стоит ли говорить, что когда технологически игры этих жанров приблизились к совершенству, многие разработчики стали пытаться каким-то образом смешать их, убив таким способом двух зайцев. Среди наиболее успешных проектов, посвященных этой попытке, следует назвать Uprising и **Return Fire**. И, если в первом все-таки главенствовала стратегия, то во втором явно преобладал action.

Return Fire вряд ли можно было бы назвать удачной игрой, хотя в ней разработчикам удалось воплотить нечто действительно новое и оригинальное. Потенциально **Return Fire** был чуть ли не гениален. Скорее всего, весь этот потенциал мы увидим в его продолжении под названием **Return Fire 2.** По словам создателей, в этом сиквеле они попытались устранить все недостатки, замеченные ими и игроками в предыдущей части. Кроме всего прочего **Return Fire 2** постигнут немаловажные изменения, касающиеся графического движка игры, а также некоторые добавления в игровом процессе.

Итак, все окружающее вас пространство станет полигональным, что должно обеспечить реальную трехмерность, а новый движок обеспечит более плавное перемещение по территории.

Чего в **Return Fire 2** будет больше — стратегии или action'а, сказать пока сложно, так как все зависит от того, какой смысл вложить в эти определения. Разработчики утверждают, что action'а в игре ничуть не убавится, а вот роль стратегии заметно возрастет. Поэтому, если в **Return Fire** вас не устраивало как раз небольшое количество стратегических возможностей, то теперь его продолжение, достигшее более сбалансированного сочетания, должно прийтись вам по вкусу.

Цель игры осталась неизмененной — следует что-либо захватить, используя небольшой арсенал вооружения и боевой техники. Самое обычное задание — найти и захватить флаг врага, а затем отвезти его на свою базу. Для успешного завершения этой операции надо, естественно, построить свою базу, а также обзавестись некоторым количеством вооружения. Основные ресурсы — электричество, оружие и топливо. И если вооружение и топливо необходимо для нормального функционирования вашей техники, то электричество — для того, чтобы поддерживать свои здания в работающем состоянии. Некоторые здания будут иметь вспомогательное значение в битвах. Среди них можно было бы назвать радар, который поможет вам вовремя обнаружить наступление врага и нейтрализовать его.



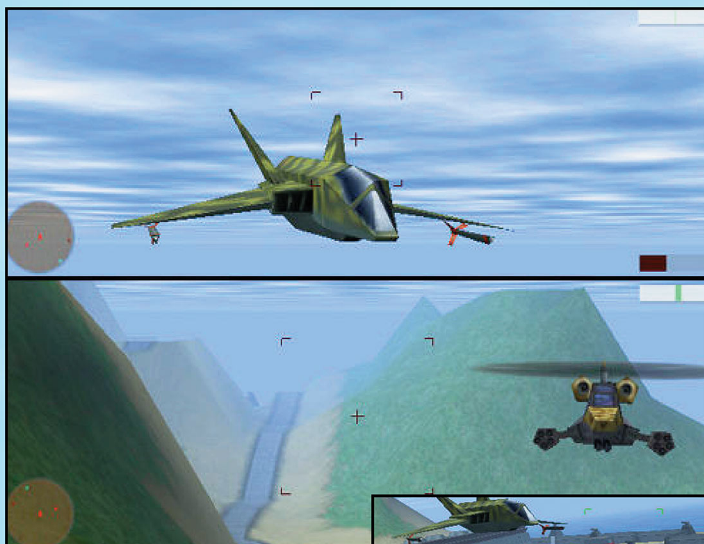


Не избежали некоторых изменений и карты, на которых ведутся боевые действия. Теперь пространство, необходимое для стратегических операций, будет реально большим и позволит выполнять достаточно сложные боевые маневры. Разработчики говорят, что увеличение игрового пространства изначально не входило в их планы, и произошло только благодаря отзывам многих игроков относительно некоторой тесноты в **Return Fire**. Итак, нам будет предложено 50 новых карт, а в общей сложности в игре их будет около 80. Различные типы территории, а также многочисленные возможности в настройке карты перед непосредственной игрой помогут надолго увлечь играющего и представляют огромный интерес для режима многопользовательской игры. Как вы, наверное, помните, в **Return Fire** возможность какой бы то ни было настройки карты напрочь отсутствовала,





Дмитрий ЭСТРИН







Разработчики предпочли создать новый движок, нежели улучшать и доделывать старый. Игра будет поддерживать большинство трехмерных акселераторов, которые действительно улучшат графику.



кроме того, достаточно однообразное пространство, предназначенное для боя, исключало продолжительный интерес к игре. Теперь разработчики справились с этой проблемой и, кажется, на этот раз игровой процесс сможет продемонстрировать то, что по каким-то причинам отсутствовало в **Return Fire**.

С точки зрения графики игра будет представлять собой яркий пример того, какими должны быть игры в 1998 году. Разработчики предпочли создать новый движок, нежели улучшать и доделывать старый. Игра будет поддерживать большинство трехмерных акселераторов, которые действительно улучшат графику. К сожалению, на данный момент неизвестно, какие конкретно акселераторы будет поддерживать игра, но все же можно уверенно говорить, что 3Dfx в этом списке обязательно будет занимать лидирующее место. Но вместе с тем, если у вас вдруг нет вышеуказанного приспособления, то, поверьте, это еще не повод, чтобы игнорировать **Return Fire 2.** Игра будет вполне сносно идти и без акселератора, а значительного ухудшения графики при этом вы вряд ли заметите. Итак, все окружающее вас пространство станет полигональным, что должно обеспечить реальную трехмерность, а новый движок обеспечит более плавное перемещение по территории. Режим hi-res в предыдущей части игры не мог не разочаровать большинство игроков, но теперь все будет выглядеть почти идеально, даже учитывая наши возросшие запросы относительно графического оформления игры. Известно, что в **Return Fire 2** будет реализовано два вида на происходящее. Вид от первого лица, который стал почти фирменным знаком игры, будет лишен многочисленных багов, обнаруженных в первой части игры, а также окажется более функциональным и удобным. Вид же от третьего лица напоминает стандартный обзор сверху, использующийся в большинстве real-time стратегий, что опять-таки отнюдь не плохо.

Игровой процесс и для тех, кто знаком с **Return Fire 2,** и для всех остальных покажется совершенно новым. И не только из-за нового графического движка. На полях битв, которые в предыдущей части игры казались пустующими, появятся многочисленные обьекты, которые так или иначе будут играть свою роль в сражениях, поэтому всех их следует учитывать и активно использовать. Повзрослевший AI должен показать себя с лучшей стороны. Разработчикам удалось научить AI правильно организованной атаке, обороне, а также множеству других стратегических операций, которые окажутся необходимыми для нормальной игры. В **Return Fire** вы могли пользоваться только танком, вертолетом, джипом, а также необычным броневиком. Список боевой техники в **Return Fire 2** будет заметно увеличен. Так, среди новых юнитов, которые вы сможете использовать, будут реактивные самолеты, различные военные катера, а так же настоящие авианосцы. Отныне битвы будут происходить на суше, в воздухе и на море. И хоть симулятором игру от первого лица все равно назвать нельзя, но зато теперь можно говорить о некоторой реалистичности передвижения, которая возникла благодаря созданию в игре качественной физической модели.



Программисты доработали и режим многопользовательской игры. В этом отношении были устранены некоторые обидные недостатки **Return Fire**, создана поддержка игры через Internet, по модему и LAN. Для консольной версии разработчики придумали особый режим разделения экрана, который должен в подобной стратегической игре смотреться очень необычно. Особенно оригинально будут смотреться сражения друг с другом, например, на реактивном самолете. А учитывая, что, даже проиграв в таком сражении, можно пересесть в танк или катер, игра оказывается своеобразным сборником эдаких аркадных симуляторов, над которыми вдобавок витает дух стратегии.

Return Fire 2 должен оказаться ярким примером того, как должны делаться сиквелы, чтобы игроки не были разочарованы. В последнее время у издателей появилась дурная привычка называть обычный набор дополнительных миссий продолжением игры, пользуясь тем, что геймеры хотят от игры чего-то нового, чего не было в ее предшественнике. Разработчики из Silent Software не ограничились косметическими изменениями, был полностью переделан графический движок игры, а это — действительно большая работа. И, конечно же, появилось много новых юнитов, карт и возможностей в игровом процессе. И поэтому, даже если вы не были поклонником **Return Fire**, на его продолжение стоит взглянуть.

СИ



Дмитрий ЭСТРИН

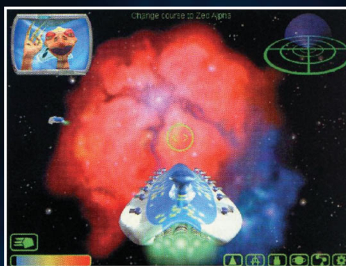
STAR CONTROL 4

PC

На сей раз перед нами предстанет новая модификация успешной идеи совмещения аркадных космических боев, кусочков стратегии и сильной сюжетной линии.

Платформа: PC
Жанр: **Action/Adventure**
Издатель: Accolade
Разработчик: **Accolade**
Дата выхода: **осень 1998**
Интернет:
www.accolade.com









Странно, В некоторых игровых проектах глобальность замыслена с самого начала. Разработчики до начала работы над игрой уже придумывают вселенную, в которой она будет обитать, и намечают возможные пути для продолжений. Конечно, глобальная сюжетная линия — это всегда хорошо, но все же к некоторым играм успех приходит и без этого. Возьмем хотя бы сериал Wing Commander. Первая серия была эпизодом космической войны, которая таковым совершенно не казалась. Это был WC, самая обыкновенная игра, с началом и счастливым концом. Но, видимо, в самый последний момент создатель игры Крис Робертс понял, что WC будет пользоваться успехом, и устроил не финальный happy end, а в некоторой степени открытый финал. Которого вплоть до появления WC2 никто не замечал. Но вот опять в третьей части концовка получилась основательная и впечатляющая. Настолько, что при создании WCIV пришлось прибегать к большим сюжетным ухищрениям (отчего игра только выиграла). И все же каждая концовка в этом сериале знаменует собой окончание отрезка определенной сюжетной линии, практически без намеков на скорое продолжение. Чего никак нельзя сказать о недавно появившемся WC Prophecy. Такого пессимистичного финала сериал еще не знал. И вот тут уже даже без намеков ясно, что быть продолжению. Что ж, мир меняется.

Почему я завел этот разговор? Дело в том, что степень «сплоченности» различных серий одной и той же игры имеет большое значение.И тут-то как раз важнее разносторонняя подача различных источников, разнообразие сюжетных линий и их переплетений. Между прочим, одно из самых приятных чувств игрок при прохождении очередной серии испытывает, увидевшись с каким-нибудь персонажем из «старых времен» или же услышав о собственных подвигах на поприще спасения «соседней системы в третьей серии». Как раз по этому критерию равных в жанре нет **Star Control**. Сериал пережил три глобальные переделки, когда изменялось все — концепция, графика, наполненность действием и смешением жанров. Оставался только этот странный мир, где на сотнях планет мирно и не очень мирно сосуществовали десятки и сотни различнейших рас, до такой степени не похожих, что фантазии разработчиков можно только позавидовать. Самое интересное, что мир тоже изменялся, подчиняясь веяниям межпланетного времени и времени нашего, общечеловеческого. Я говорю даже не о визуальном его воплощении (хотя проследить эмоциональную окраску цветовой палитры тоже можно), а все-таки о категориях общественных взаимоотношений. Авторам игры удалось удивительным образом в огромном количестве раз воплотить чуть ли не все человеческие пороки и недостатки, не забывая и о достоинствах. От этого расы перестали быть совершенно незнакомыми и изначально враждебными по отношению к пользователю. Стоило приглядеться получше, и сразу проступали людские черты. В результате же создавалось впечатление игры не с компьютером, а с настоящим человеком.

После выхода не слишком удачной третьей части игры многие заговорили уже о смерти сериала, но оказалось, что **Star Control** пока еще жив, и все идет по своему нелегкому пути экспериментов и поисков новых сочетаний игровой механики. **SC4**, о котором мы вкратце писали еще в прошлом номере нашего журнала, возвращается к своим истокам. На сей раз перед нами предстанет новая модификация успешной идеи совмещения аркадных космических боев, кусочков стратегии и сильной сюжетной линии.

Сюжет новой саги построен на противостоянии нескольких коалиций, состоящих из многих знакомых и незнакомых игроку рас. Первая коалиция образована расами Zealot и Precursor, последние знамениты своими высокими технологиями и огромным количеством изобретенных артефактов, которые они или по неумению, или по доброте душевной разбросали по всей Галактике. Скажем так, раса эта «обыкновенная». Нормальные корабли, средняя агрессивность. Вот только технологии у этих рас развиты непомерно высоко. А пользоваться они ими толком не умеют. Чего не скажешь о членах второго альянса Dominion. Эти живут по законам военного времени и стараются вложить каждый винтик, каждый атом полезного металла в создание военных машин, бронированных кораблей будущего. Особенно впечатляет дизайн их кораблей. Перед фантастической милитаризованностью Dominion блекнет даже Галактическая Империя из «Звездных Войн». Объединение же New Crux противостоит как «умным» Precursor, так и «сильным» Dominion. Это анархисты, живут они ради свободы. То, на чем летают представители этой нации, и кораблями-то, строго говоря, назвать нельзя. Это, как правило, корыта, обломки крупных космических посудин, немножко переделанные и подлатанные. Преимущества New Crux — внезапность и непредсказуемость. Певое понятно — из груды космического мусора вдруг вылезает боеспособный корабль, совершенно неотличимый от этой груды мусора. Да, а потом выясняется, что вся эта «помойка» просто кишит вражескими истребителями. Что до непредсказуемости... Ведь все их корабли созданы неизвестно из чего. Поэтому ни каких-нибудь каталогов, ни статистических данных на них получить невозможно. По размерам же сказать что-либо вообще нельзя, и в этом вся прелесть **SC**. Маленький истребитель может обладать или сверхбольшой скоростью, или мощным оружием, и еще какими-нибудь жуткими секретами. В результате получается, что при каждой встрече с кораблями New Crux совершенно непонятно, во что же выльется сражение.

Всего в игре будет не меньше трех десятков рас, некоторые из них будут входить в уже перечисленные альянсы, а некоторые нет. Вообще стоит приготовиться к большому количеству сюрпризов, ведь создатели не только обещают нелинейный сюжет, но также и приготовили для игроков множество различнейших сюжетных ловушек, провоцирующих игрока на действия, которые в будущем сильно помешают ему продвигать свои отношения с расами. Как и в прошлых сериях игры, дипломатия имеет достаточно большое значение.

Из **SC4** будут убраны так раздражавшие игроков стратегические планетные секции, а останутся лишь варианты управления своими формированиями в космосе. Таким образом некоторая схожесть с клоном Master of Orion, которая начинала прощупываться в **SC3**, из продолжения полностью уйдет.

Очень большое внимание отныне будет уделено собственно полетам. В вашем распоряжении будет находиться крупный флагманский корабль с большим экипажем, который можно распределять между важнейшими задачами в пределах борта корабля, и некоторым количеством разнообразных истребителей. В том случае, если начинается бой, у вас появляется выбор, либо руководить атакой сидя во флагмане и только раздавая приказы, либо же самому сесть в один из истребителей и возглавить атакующее звено. Последнее, разумеется, значительно интереснее. В бою практикуется вид от третьего лица, то есть сзади от корабля, и никаких опций по включению кокпита не планируется. Зато все необходимые настройки теперь доступны прямо из этого, прямо скажем, необычного вида. Нужные менюшки и опции появляются по вашему усмотрению и занимают необходимое место по углам экрана. При этом они сохраняют полупрозрачный вид, чтобы не мешать обзору. В том же случае, если какая-то из них окажется лишней, ее можно безо всяких проблем убрать полностью. В отличие от прошлых игр серии, в **SC4** больше не будет многооконной системы. Как видеовставки, так и процесс общения между расами — все будет происходить в едином боевом окне, которое только видоизменится, принимая ту или иную форму, необходимую для данного игрового момента. Такое решение, несомненно, увеличит интерактивность и улучшит восприятие игры в целом, так как она отныне полностью построена на одном и том же движке.

Графическая сторона игры, несомненно, претерпела и еще претерпит большие изменения. Так как **SC** переместился отныне в полностью трехмерные миры, то и движок, потребовавшийся создателям, больше схож с **WC** (причем с последним его вариантом), чем с какой-нибудь двухмерной аркадой-стрелялкой. Больше всего удивляют текстуры, а именно их качество. Известно, что трехмерные акселераторы наряду со всеми полезными эффектами также умеют и ухудшать качество текстур, делая их расплывчатыми. На скриншотах же из **SC4**, несомненно, сделанных с акселерированной версии, никаких подобных дефектов нет, что просто поразительно. Хотя, возможно, это зависит от сложности моделей или особого разрешения текстур (а все это позволяет делать следующее поколение акселераторов, Voodoo2, к примеру).

Самой интересной опцией в прошлых сериях **SC** всегда были многопользовательские побоища. Отдельный melee режим прекрасно подходил для этих в ту пору еще очень простых забав. **SC4** возведет multiplayer-режим на новый уровень. Отныне в приключениях сможет участвовать не один человек, а сразу несколько, причем как по модемным соединениям или по сети, так и через Интернет. Разумеется, возможны и бои друг против друга. А так как набор кораблей на этот раз будет впечатляющим, то и игрового интереса будет более чем достаточно. Не стоит забывать и про совершенно новую графику. Каково это - попробовать старый **SC** в трехмерном мире?

О печальном. Разработчики не намерены торопить события. И дата выхода [пока] стоит на очень печальной цифре 11'98. Ноябрь, то есть. А это еще очень и очень далеко. Хотя... настоящий фанат звездноконтрольного дела не боится трудностей!

СИ

Илья КАЛИНИН

PS

ROAD RASH 3D

Серия Road Rash

Наконец-то, игра стала полностью трехмерной ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **мотогонки**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Electronic Arts**
Выход: **март 1998**
Интернет: **www.ea.com**



Фигуры мотоциклов гонщиков действительно стали полигональными.

совершила в свое время долгое путешествие по самым разным платформам. Впервые появившись на Sega MegaDrive, игра просто поразила игроков того времени не совсем обычной концепцией, а, вернее, совсем необычной. Конечно сейчас в наше время Carmaggedon'ов и прочих кровавых и полукровавых гонок его идея вряд ли кого-нибудь поразит. Потом **Road Rash** поочередно вышел на 3DO, потом на Sony PlayStation и на PC.

Вообще история игровой индустрии знает не много представителей жанра мотогонок. И это одна из причин, по которой **Road Rash** объявлялся до недавнего времени непревзойденным шедевром среди мотогонок. Но вот совсем недавно вышел MotoRacer со своими полигональными фигурками мотоциклов и мотогонщиков и, наконец, появились новые стандарты графики и технологий в жанре. И совсем скоро появится ответ от серии **Road Rash** в виде вполне конкурентоспособного продукта под названием **Road Rash 3D**.

Наконец-то, игра стала полностью трехмерной, и называется она теперь, как вы могли заметить, соответствующе. Но стала она при этом совсем другой. Фигуры мотоциклов и гонщиков действительно стали полигональными, но это не единственное изменение, коснувшееся продолжения серии. Во-первых, однозначно лучше стали выглядеть окружающие пейзажи. Если раньше они создавали впечатление красиво нарисованных декораций, то сейчас они больше похожи на реальные поля, холмы, горы. Отчасти это произошло из-за того, что разработчики и ландшафт решили сделать трехмерным. Но свободы передвижения в игре, увы, еще не появилось, а без нее проверить, не обман ли это зрения, невозможно. Но если это обман, то обман очень хороший. Во-вторых, в **Road Rash 3D** была создана реалистичная физическая модель, которая прекрасно демонстрирует поведение мотоцикла в экстренных ситуациях. Конечно, насчет пересечения с действительностью тут можно поспорить, но то, что разработчикам удалось смоделировать некоторые физические законы реального мира, — это факт.

Практически неизменной осталась концепция игры. Как и раньше, следует постараться приехать первым, а по дороге всячески развлекаться, долбая противников цепями и дубинками и опрокидывая их в кювет. Добавлю лишь, что драки на мотоциклах выглядят чуть более цивилизованно и даже немножко спортивно. Чем лучше твой результат, тем больше денег дадут. За деньги можно произвести апгрейд мотоцикла и приобрести боевую экипировку. Несколько простовато, но зато достаточно системно.



В **Road Rash 3D** будет четыре разных класса мотоциклов, каждый для определенного типа трасс. Между собой мотоциклы будут отличаться самыми разными характеристиками, которые можно каким-то образом усовершенствовать. Различаются и личности мотогонщиков. Кто-то покажет себя классным мастером вождения, но будет совершенно беззащитен от нападений своих противников, другой окажется крайне агрессивным и будет всех терроризировать на дороге, но при этом плохо вписываться в повороты.



Road Rash 3D без сомнения представляет определенный интерес как для фанатов его предшественников, так и для всех остальных. Игра изменилась, хотя изменения эти в основном носят достаточно технологический характер. Трехмерность для игровой индустрии стала своеобразным знаком качества, сделать игру, тем более гонку в 3D стало, наконец, престижно. И, думаю, игрокам стоит воспользоваться результатами этого престижа.

Очень неплохо также то, что выйдет игра очень скоро. К моменту выхода номера она, возможно, уже появится на прилавках магазинов. Так что если вы вдруг захотели чего-нибудь новенького, **Road Rash 3D** на эту роль вполне подойдет. **СИ**



Дмитрий **ЭСТРИН**

STUNT RC COPTER

PS PC

Бум аналоговых

Данное произведение имеет шанс стать чем-то особенным ...

Платформа: PS, PC
Жанр: **симулятор**
Издатель: Interplay
Разработчик: **Shiny**
Дата выхода: сентябрь 1998
Интернет: **www.shiny.com**

устройств ввода информации, катализатором которого можно смело назвать Nintendo, наконец-то доходит и до тех игроков, которым и дела нет до первой 64-битной игровой приставки. И хотя использование различных аналоговых штурвалов и рулей уже давно вошло в обиход передовых игроков, довести это нововведение до масс оказалось задачей не из легких. Все дело в том, что даже понимая все прелести аналогового контроля, рядовой покупатель не приобретет дополнительный аксессуар, если его использование не станет насущной необходимостью. А доказать свою значимость эти аксессуары могут только одним способом — играми, которые разрабатываются специально для них. И если для владельцев Nintendo 64 такой проблемы нет, то на рынке игр для PC и PlayStation ситуация совсем другая. Джойстики уже имеются, многие игры к ним даже подходят, но вот поголовного увлечения все нет и нет. Это просто несправедливо и очень обидно. К счастью, разрешение этой проблемы уже не за горами. В этом году на прилавках магазинов должна появиться игра, специально созданная под эти устройства ввода информации, и имя ее **Stunt RC Copter**.

Эта игра является еще одним новым проектом известной команды Shiny Entertainment, которая сегодня активно работает над созданием многообещающей игры Messiah, продолжением MDK и платформенной стрелялкой Wild 9 для PlayStation. Но данное произведение имеет шанс стать чем-то особенным, не похожим на прочие произведения этой команды. В нем вам представится возможность поуправлять практически настоящей моделью «игрушечного» радиоуправляемого вертолета. В реальной жизни это хобби вряд ли доступно каждому, так как цена одной такой модели может достигать нескольких тысяч долларов. Однако в виртуальном мире доступно все. Для тех же, кто хоть чуть-чуть знаком с этим видом спорта, идея перенести его в игру покажется наиболее органичной. Все дело в том, что радиоуправляемые модели вертолетов управляются устройством, напоминающим аналоговый джойстик, который предложила игрокам Sony. От всех остальных контроллеров его отделяет всего лишь одна особенность, а именно наличие сразу двух аналоговых штурвалов — и именно вокруг нее и была создана основная идея игры. И, тем не менее, **Stunt RC Copter** вряд ли можно назвать простым симулятором игрушечного вертолета. Это настоящая, захватывающая игра. Здесь есть место и для трюков, и для совершения опасных маневров, и для полета ради собственного удовольствия. Работники Shiny прекрасно знают, что может быть интересно игроку, и не собираются предоставить покупателям еще один продукт, рассчитанный исключительно для фанатов. Кроме этого, ее создатели позаботились и о прекрасном графическом исполнении своей игры, которое вряд ли можно передать одними лишь статичными картинками. Даже сегодня, когда игра находится только в начальной стадии разработки, в движении, **Stunt RC Copter** просто завораживает, и если ничего за ближайшее время не изменится в худшую сторону, то финальный продукт будет радовать не только детальной проработкой физики полета, а также простотой и интуитивностью управления, но и прекрасной графикой, выполненной на самых высоких стандартах. Но самое главное, **Stunt RC Copter** своим появлением сможет еще раз доказать, что набор стандартных идей, используемых в видеоиграх, далеко не исчерпан. Совсем наоборот. И опытный разработчик, который стремится действительно быть на переднем плане игровой индустрии, всегда найдет способ привнести в игру что-то новое, пусть даже и уже существующее в реальной жизни.

К сожалению, осветить эту игру более подробно пока нет никакой возможности. Быть первым всегда трудно, и поэтому секретность, которая окружает сегодня этот проект, можно легко понять. Даже имя издателя игры пока неизвестно. Поговаривают, что сама Sony, да и многие другие производители аналоговых джойстиков, выразили желание комплектовать свой новый аксессуар именно этим произведением. И если это так, то за Shiny можно будет только порадоваться. Они не только создадут, наверное, одну из самых интересных игр 1998 года, но и смогут доставить ее в дома практически всех владельцев новых аналоговых контроллеров. Осталось только дождаться ее выхода в свет и посмотреть, действительно ли сможет этот Copter превратиться из великолепной концепции в революционный продукт, или станет просто еще одной очень хорошей игрой.







Даже сегодня, когда игра находится только в начальной стадии разработки, в движении, Stunt RC Copter просто завораживает ...









Борис **РОМАНОВ**

СИ

ブシドーブレード



BUSHIDO BLADE™

ブシドーブレード™

SQUARESOFT®

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA 64

N64

В этом году

Legend of the Mystical Ninja должен выступить своеобразным началом нового этапа развития игр на Nintendo 64.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **adventure/RPG**
Издатель: Konami
Разработчик: **Konami**
Количество игроков: 1
Дата выхода:
вторая четверть 1998

Konami планирует выпустить игру под названием **Legend of the Mystical Ninja 64**, которая является пятой частью знаменитой серии Ganbare Goemon. Впервые о ее создании могли узнать посетители выставки E3, где ее представлял небольшой отрывок игрового процесса, позволявший сформулировать более определенное мнение насчет очередной разработки знаменитой фирмы. Серия Ganbare Goemon не была широко известна до этого, так как ее части по какой-то причине не издавались ни в Америке, ни в Европе.



Сюжет **Legend of the Mystical Ninja 64** продолжает историю двух героев, Гоэмона и Эбисумару, которые уже четыре раза спасали Древнюю Японию от гибели, но так и не получили за это соответствующего вознаграждения. На этот раз им будут помогать еще два оригинальных персонажа, до этого не участвовавшие ни в одном квесте, — Яэ, в совершенстве владеющий искусством боя на мечах, а также маленький робот Сэйск, которому в игре предназначена вспомогательная роль. Всем им предстоит остановить жуткий механизм, собранный неизвестными негодяями в Замке Эдо, тем самым в очередной раз предотвратив гибель Японии.



Огромные открытые пространства со множеством полигональных объектов, города, деревни — все это, наверное, самое совершенное игровое пространство, которое когда-либо было создано.

Gameplay представляет собой синтез определенных элементов Mario 64, а также еще не вышедшей Zelda. Иначе говоря, в **Legend of the Mystical Ninja 64** использованы различные жанровые особенности этих двух игр. В частности, нам будет предоставлен достаточно удобный вид камеры от Mario 64 и система использования предметов и магии от Zelda. В любой момент можно будет переключаться между четырьмя героями, так или иначе пользуясь их возможностями. Особенно в этом отношении интересен Яэ, который наделен способностью вызывать дракона в качестве транспортного средства, что опять-таки позволяет говорить о схожести с Zelda.

Игровое пространство Ganbare Goemon 5 традиционно разделено на три территории, которые таким образом более четко организуют gameplay. Одна из них (вторая) идентична по сюжету другим частям серии. В древнем городе можно будет достать какое-то количество денег, сражаясь с преступниками. Этот отрезок игры окажется наиболее насыщенным боями.



Немалый интерес вызывают также сражения с многочисленными боссами. Разработчики из Konami говорят, что они приложили все усилия, чтобы создать яркие, запоминающиеся образы не только главных героев, но и их противников. В битвах с боссами реализовано смешение различных элементов, включая аркадные и даже простые и логические головоломки. Каждый из них обладает собственными особенностями, тактикой ведения боя, защитой и т.д. Кроме того, боссы будут символизировать окончание какого-то этапа игры.

Графически игра похожа одновременно и на Mario 64 и на Zelda. Мир **Legend of the Mystical Ninja** будет по-настоящему большим. Огромные открытые пространства со множеством полигональных объектов, города, деревни — все это, наверное, самое совершенное игровое пространство, которое когда-либо было создано. Каждый даже самый маленький предмет будет полигональным, не говоря уже о персонажах.

Legend of the Mystical Ninja 64 будет представлен на 128-мегабитном картридже, являя собой самую большую игру на Nintendo 64 на данное время. В качестве результата количество текстур будет в несколько раз превосходить по этому параметру Mario 64. Наверное впервые на Nintendo 64 появятся музыка и звуки весьма высокого качества. Особенно в этом отношении характерны голоса, которые обычно на этой платформе довольно посредственны. Таким образом, **Legend of the Mystical Ninja** должен выступить своеобразным началом нового этапа развития игр на Nintendo 64.

СИ









Дмитрий ЭСТРИН

SIMCITY64

На улицах

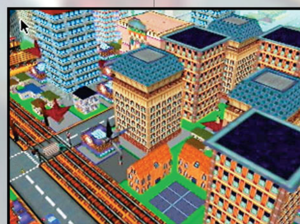
... в скором времени должно случиться очередное чудо.

Платформа: Nintendo 64 (64DD)
Жанр: **стратегия**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Nintendo**
Дата выхода: 1999
(зависит от даты появления 64DD)
Интернет: www.nintendo.com









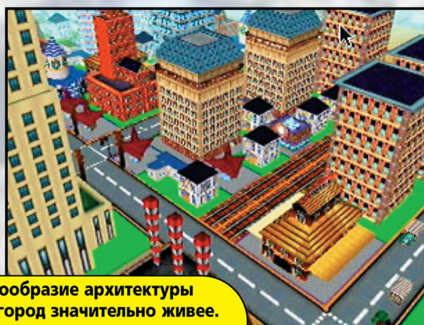
Основным отличием от всех предшествующих версий игры ... будет трехмерность.

пробки, квартиры тесные, налоги огромные, люди наглые, а тут еще и водопровод прорвало. Вот вам, пожалуйста, городок хоть куда. Самое интересное, куда бы вы ни переехали, все будет точно так же, или, скорее всего, еще хуже. Как-никак, старый город родной был, а новый ни вам не нужен, ни сам он на вас особого внимания обращать не собирается. А вот, к примеру, жители виртуальных городов особенно не раздумывают о переезде. Как что не устраивает — пожалуйста, с глаз долой, из сердца вон. Я, разумеется, говорю о **SimCity** и таких же сим-жителях (да-да, есть такой термин). Вот у кого надо учиться беспристрастности и наглому прагматизму. И если уж в наших городах мэрам приходится несладко, то человеку, решившемуся взять на свои хрупкие плечи все бремя забот о процветании потенциальной виртуальной «столицы пяти морей», точно не позавидуешь. Полку жертв эпидемии, начавшейся в 1989 году с игры с одноименным названием, скоро прибудет. **SimCity** идет на Nintendo, причем сразу через две стадии. Вторжение этой заразной игры начнется тихонечко, с выхода версии SimCity2000 на картридже, причем никакими особенными чертами игра отличаться не будет (кроме, видимо дикого количества memory pack'ов, требуемых для записи городов). О втором же проекте стоит рассказать отдельно. Nintendo собственноручно, вооружившись лицензией фирмы Maxis, и, видимо, не без поддержки разработчиков оригинальной классической градостроительной программы, решила сделать версию для грядущего нового носителя 64DD, как известно, обладающего способностями не только к хранению, но и к записи информации, что в данном случае является немаловажным фактором. К тому же, приходится признать и тот факт, что за всю историю приставки Nintendo64 сама компания, ее создавшая, не выпустила не только ни одной плохой игры, но даже средней, или просто хорошей. Все только отменные или революционные. Если верить предоставленной компанией информации (а у нас, в принципе, нет повода ей не верить), в скором времени должно случиться очередное чудо. А реализовать великолепную идею на приставке, которую компания знает, что называется, «вдоль и поперек», думаю, очень большого труда не составит.

Основным отличием от всех предшествующих версий игры, и даже от SimCity2000 на N64, будет трехмерность. Да, ничего особенного, и в грядущем **SimCity3000** будет трехмерность. Но, боюсь, такой детализации себе не сможет позволить даже Maxis. Вы будете устанавливать совершенно любое положение камеры, от самого низкого зависания над улицей на уровне светофоров, машин и отдельных пешеходов, до взгляда почти из стратосферы (почти... почти). При этом приставка сама позаботится о масштабировании, детализации и прочих технических мелочах. Несколько уровней MIP-mapping и кое-какие дизайнерские решения позволят городу выглядеть с высоты так же красиво, как и снизу. Без торможения.

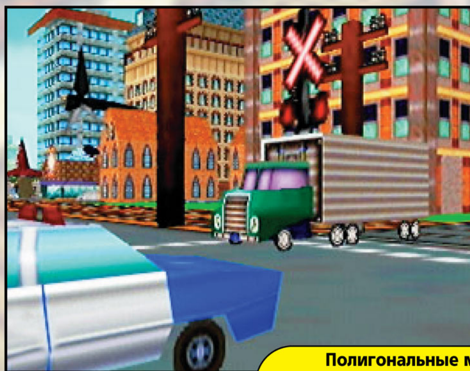


Дедушки, переходящие улицу в неположенном месте, обязательно будут мешать движению. И это — ваша проблема!

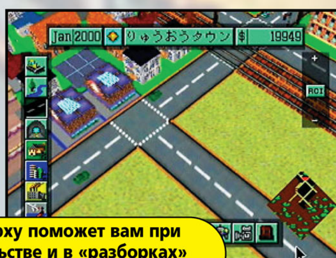


Разнообразие архитектуры делает город значительно живее. А машины на дорогах теперь настоящие. Настоящие виртуальные машины. Sim-машины.

Еще одним крайне приятным сюрпризом для владельцев игры станет ее чрезвычайно открытая архитектура, что вообще-то всегда было привилегией игр на персональных компьютерах. Дело в том, что вам будет дозволено самостоятельно изменять внешний облик многих объектов в мире **SimCity64**, и это не сводится к обыкновенному конструктору. В этой игре вы сможете проявить себя не только как архитектор или грамотный городской голова, но и как художник. Если у вас будет на 64DD MarioArtist, то свои творения, созданные в этом редакторе, вы сможете легко переносить, скажем, на стены зданий города. Точно так же можно создавать и различных персонажей. Только по вашему желанию город смогут населить инопланетяне, роботы или чудовища — все во власти дизайнера.



Полигональные модели в игре не очень впечатляют. Зато впечатляет их количество.



Вид сверху поможет вам при строительстве и в «разборках» с менюшками.

Собственно же стержень игрового мира останется, в принципе, нетронутым. Так как игра предназначена не только для детей, но и для весьма широкой аудитории, уровней сложности, да и самых разнообразных сценариев создатели обещают огромное количество. Возможности же 64DD позволяют вам не только создавать собственные города и сценарии, но и импортировать заранее сгенерированные города из игр SimCopter и SimCity2000.

В **SimCity64** игроку будут доступны несколько уровней менеджмента в городах. При желании вы сможете контролировать все — от цен на бензин на автозаправках до метража квартир в строящихся домах. Но если какое-то из занятий покажется скучным или слишком сложным, его с успехом можно поручить виртуальному помощнику. В целом игровой процесс направлен собственно не на выигрыш, как, в принципе, в большинстве компьютерных игр, а на получение удовольствия от конструирования сообщества. Даже такого сложного и быстро изменяющегося, как настоящий город. Насколько это сложно и безумно интересно — строить собственный город, не большой, не маленький, а хороший — смогут узнать все владельцы 64DD. Ждать, правда, еще достаточно долго. Но игра стоит того, поверьте!

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

XENOGEARS

PS

Страна Игр **МАРТ** 1998

Иван **НАПРЕЕНКО**

Прогресс наблюдается во всем ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **RPG**
Издатель: Sony
Разработчик: **Square**
Количество игроков: 1
Дата выхода: **1 квартал 1998**
Интернет: www.square.co.jp



Именно тогда, когда казалось, что FFVII поставила недостижимый рубеж, представляя собой игру, совершенную во всех отношениях, Square появляется на рынке с очередным продуктом, призванным максимально использовать системные ресурсы Playstation.

Xenogears — тоже RPG, которая однако должна разрушить созданный Square стереотип ролевой игры. Трудно освободиться от установок, созданных 7 сериями FF, но, похоже, Square удастся сказать новое слово. Прогресс наблюдается во всем — от графики до процесса сражений. Последний претерпел разительные трансформации. Сохраняя преемственность от FF, он избежал примитивного повтора. В обеих играх сражения происходят в походовом режиме и ограничены во времени. Теперь об отличиях.

Во-первых, поединки состоят из комбинаций кнопок, каждая из которых отражает определенный удар мечом. Такая система оставляет очень широкое поле для экспериментаторства. Зарабатывая очки опыта, игрок повышает свой уровень и получает большее количество очков, которое можно распределить на различные движения. Разумеется, чем опытней игрок, тем большее количество смертоносных комб испытает оппонент. Во-вторых, пространство, на котором происходит сражение, значительно расширилось. Теперь оно может занимать до трех экранов, и, следовательно, битва будет интересней.


Военная база — вид сверху

Графический дизайн игры будет составлять оригинальную смесь полигонных моделей и рисованных спрайтов. Уже можно сказать, что здесь авторы достигли больших успехов. Остается невыясненным вопрос — появится ли **Xenogears** в англоязычном варианте? Честно говоря, игра слишком много обещает, чтобы не появиться.

СИ



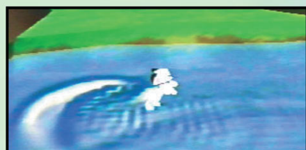
JUNGLE EMPEROR LEO

N64

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

Главный персонаж взят из одного очень популярного японского мультсериала, это забавный белый львенок с пушистым востом.

Платформа: Nintendo64
Жанр: **Arcade/Adventure**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Nintendo**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.nintendo.com**



В то время как уровень игр на приставке Nintendo64, выпущенных «сторонними» разработчиками, еще только начинает подтягиваться к удовлетворительному, сама Nintendo, в очередной раз подтверждая свою лидирующую позицию в этом игровом секторе, объявляет об одном проекте за другим. Последнюю новость посчастливилось услышать из уст самого Shigeru Miyamoto на выставке Space World 97, когда он поделился с журналистами деталями своего нового проекта, очень многообещающей игры **Jungle Emperor Leo**. Главный персонаж взят из одного очень популярного японского мультсериала, это забавный белый львенок с пушистым хвостом. Ему предстоит совершить большое путешествие по джунглям, чтобы доказать всем их обитателям, что именно он, и никто другой, является настоящим Царем зверей. Игра будет представлять из себя нечто среднее между Mario и Zelda, с одним большим открытым пространством, без всяких уровней. В то же время ролевых элементов в **Jungle Emperor** не будет. Каждый кусочек мира, который обещает быть действительно очень большим, будет интерактивен, а в сюжетной линии имеется огромное количество адвенчурных моментов.

Графика в игре поднимается на еще одну, пусть и очень небольшую, ступень вверх по сравнению как с Mario, так и с Zelda. Так как основным направлением работы над игрой ее автор назвал достижение предельной реалистичности, пусть даже и в сказочном мире, то в Jungle Emperor каждый объект будет максимально детализован (благо, к тому времени, когда игра появится на свет, можно будет беспрепятственно создавать игры на картридже объемом



и более 256 Мбит). Помимо этого, в одном из первых роликов из игры, показанном на той же выставке Space World, имеется несколько кадров, в которых герой прыгает по небольшой и неглубокой заводи. Так вот, брызги и маленькие волны, которые поднимаются от бега героя, просчитываются с учетом их реальной физики.





Сложно сказать что-то большее об игре, которая пока является не более чем очень интересным проектом. То, что за ее создание взялся сам корифей японской игровой индустрии, практически на сто процентов гарантирует успех. Тем более, что над этим проетом



Miyamoto не «присматривает», а действительно принимает непосредственное участие в его создании. Главная проблема — сроки. Похоже, игра никак не будет готова ранее конца этого — начала следующего года. А выйдет, по всей видимости, на картридже. В том случае, если Zelda появится на американском рынке ранее Рождества, то у Leo есть неплохие шансы увидеть свет еще до начала следующего года. В противном же случае наше знакомство с этим удивительным героем откладывается на неопределенное время.

СИ

CRUISING WORLD

N64

Еще не позабыт провал Nintendo с переводом и так уж не самой лучшей гонки Cruising USA с игровых автоматов на Nintendo 64, а компания уже заявила о скором выходе ее продолжения. Скажу сразу, оригинальная **Cruising World**, которую можно найти сегодня в некоторых московских залах игровых автоматов, как и своя предшественница, никогда не была в числе наших любимчиков. Добившаяся сносной популярности в Америке, в первую очередь благодаря своей простоте и низкой цене, данная гонка, на самом деле, особо звезд с неба не хватала. И тем не менее, мы все-таки надеялись в этот раз получить достойный ее перевод на 64-битную платформу. И если судить по первым картинкам, то это ей это практически удавалось. Графика стала почище, машины поинтересней, трассы длинней и разнообразней. Мы уж было обрадовались — наконец-то мы сможем погонять в простую и неказистую, зато красивую и веселую гоночку. Но не тут то было. Посмотрев ее в действии, мы были снова огорчены наличием в ней все тех же проблем, которые, правда, еще пока можно исправить.

По своей структуре, данная игра будет напоминать первый Need For Speed, минус реализм и плюс скорость.

Платформа:
Nintendo 64
Жанр: **гонки**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Midway/Eurocom**
Количество игроков: 1-4
Дата выхода: июнь 1998
Интернет:
www.nintendo.com



А теперь посмотрим что из себя представляет **Cruising World** на сегодняшний день. По большому счету, это та же Cruising USA, только с другими трассами. Поясняю для тех кто не знает. По своей структуре, данная игра будет напоминать первый Need For Speed, минус реализм и плюс скорость. Если быть до конца точным, то, конечно, они обе «напоминают» OutRun, но кто его сегодня вспомнит. Вам предоставлена возможность прокатится на нескольких моделях классических автомобилей и прочих средств передвижения, по трассам, расположенным в различных уголках планеты. Трасс много, машин также немало, и если чего этой гонки и не хватает, так это качественной проработки игрового процесса и современной графики. Про игровой процесс можно не беспокоиться — он, как и любой перевод с игровых автоматов, должен остаться таким же как и был. В данном случае, средним, но зато популярным. А вот графика должна была улучшиться. Здесь нас ждет палка о двух концах. Вроде бы все в игре выглядит солидно и чисто, однако сегодня игра изобилует чисто 32-битными «глюками», такими как выпадение полигонов, и непростительное для 64-битной машины внезапное появление из ниоткуда больших кусков



заднего плана, ну прямо как в Cruising USA. Но это пока можно доработать, так что надежда еще есть. Скорость вывода графики также пока не высока, и это при том, что особыми графическими изысками трассы не выделяются, но это тоже можно поправить. Но не слишком ли много нужно внести еще исправлений, чтобы сделать **Cruising World** хорошей игрой к июню? Не знаю. Тем не менее, в игру вновь вернутся животные, которых можно будет по пути задавить. Из первой части Nintendo их выкинула, посчитав данное проявление человеческой натуры слишком низменным, но сегодня такая цензура уже не актуальна, так как абсолютное большинство владельцев Nintendo 64, как показали опросы, уже переступила порог совершеннолетия. А еще в игру будет добавлена поддержка Rumble Pack, что поднимет процедуру давки неповинных животных на новую высоту реализма.

Единственное, что осталось добавить, что вернемся мы к этой игре со своим обзором только если программисты устранят все свои недоработки. Если этого не произойдет, то можно считать, что этот обзор уже написан.

СИ

Борис **РОМАНОВ**

STAR GLADIATOR 2

PS

Зная, что файтинги обладают неувядающей популярностью среди определенного круга пользователей, фирмы продолжают их безжалостно штамповать. При достаточной узости идей, которые могут быть использованы в разных играх, разработчики предпочитают выпускать продолжения, добавляющие к названию циферки — 2, 3, 4... Большей частью каждое такое продолжение напоминают интернетовские патчи к играм: «Даем честное слово: здесь уже наверняка исправлены абсолютно все недостатки и все стало в сто раз лучше.»

К несчастью, какой-то кардинальной новизны ожидать трудно.

Платформа: Playstation
Жанр: **драки**
Издатель: Capcom
Разработчик: **Capcom**
Количество игроков: 1-2
Дата выхода: **конец 1998**
Интернет: www.capcom.com

Так или иначе, скоро должен появиться **Star Gladiator 2.** К несчастью, какой-то кардинальной новизны ожидать трудно. Единственное, что вселяет надежду — это то, что заведует проектом очень опытный и знающий человек - Мр. Фунамузи, директор Street Fighter 2. Не без его стараний, изменению в **SG2** подвергся процесс поединка, развилось активное использование Плазма-силы. Подкопив ее в достаточном количестве, игрок может ее распределить на свои воинственные цели: можно произвести Плазма-реванш, отразить который под силу лишь очень опытному противнику. Плюс к этому возможно вызвать Плазма-поле, парализующее врага, и оборонительный Плазма-щит. Разработчики припасли еще какую-то таинственную новацию, которая так значительна, что пока остается в тайне. Ходят слухи, что это будет нечто вроде Плазма-удара, как в первой части. Играющему предоставлен выбор из 22 персонажей, но вряд ли даже такой широкий выбор сделает этот проект интересным для искушеных игроков. Хотя это покажет только время.

СИ



Не каждому под силу вынести такое





Плазма-реванш во всей своей красе



Иван **НАПРЕЕНКО**

ELRIC

PS PC

В общем-то, Elric в значительной степени удален от классического RPG еще и тем, что в нем существует очень четкая система игрового процесса.

Платформы: PlayStation, PC
Жанр: **adventure/RPG**
Издатель: Psygnosis
Разработчик: **Psygnosis**
Выход: **весна 1998**
Интернет: **www.psygnosis.com**

Скорее всего, Elric будет самой красивой ролевой игрой для Sony PlayStation.

Дмитрий ЭСТРИН

Размышлять о природе японских ролевых игр можно очень долго. Но вот ответить на вопрос, каким образом все мы можем запросто отличить японскую RPG от неяпонской, невозможно. Хотя граница между ними, безусловно, существует. Более того, с каждым разом становится все более и более четкой.

Японцы ролевые игры любят. Они их просто обожают. RPG в Японии давно уже перешло в новое качество. Это традиция, обязательный ритуал, чуть ли не символ национального самосознания... В последнее время такое почти религиозное поклонение ролевушкам перекинулось и на геймеров из других стран. Многие вдруг ощутили прелесть запутанного, огромного сюжета, тонкого юмора, оригинальных, ни на кого не похожих героев с огромными глазами и обязательного счастливого конца, поражающего своим неизменным оптимизмом. Поэтому с недавнего времени японские разработчики стали ориентироваться и на более массового пользователя. Пожалуй, первой такой игрой «для всех» стала Final Fantasy VII. Те, кто был знаком с японским народным творчеством раньше, наверняка заметили некоторую разницу между ней и более старыми представителями жанра «японского» RPG.

Чуть ли не таким же грандиозным проектом от японских же разработчиков Haiku Studios будет игра с лаконичным названием по имени главного героя **Elric**. Вообще **Elric** уходит от традиции японского RPG еще дальше, чем Final Fantasy VII. Ее можно было бы сравнить с такими играми как Blood Omen: Legacy of Kain и Diablo. Сюжет игры имеет литературные корни и связан с серией фантастических книг писателя Майкла Муркока (Michael Moorcock).

В общем-то, главный персонаж имеет свою историю, и придумал его впервые сам Моркок. Элрик — воин, последний представитель древней императорской династии Менилбонинов, прославившийся своей постоянной борьбой против Зла, защитой справедливости, в которой ему помогает его магического меч и т.д. и т.п. (Интересно, сколько десятков книжек смог написать Майкл Моркок, основываясь на столь бесхитростной сюжетной концепции?)

Итак, оказавшемуся в трехмерном фэнтезийном мире игроку предстоит вступить в поединок с силами Зла. Разумеется, действия Элрика сводятся к более конкретной цели. Ему во что бы то ни стало надо расколдовать красавицу Симориллу, которая никак не может проснуться после встречи с главным негодяем, и победить (точнее убить) злого волшебника Алмона, главная сила которого заключается в Кресте Хаоса. Общая линия сюжета, безусловно, проста, но скорее всего в самом игровом процессе сюжет будет более оригинально смотреться и даже возможно будет разветвляться. Что для игр подобного рода совсем неудивительно.

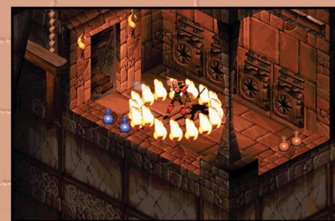




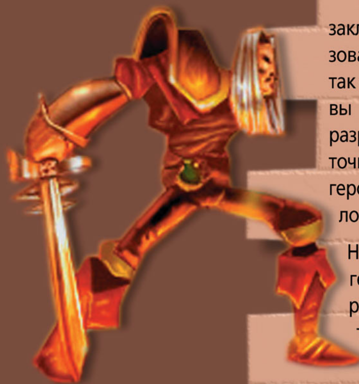


В общем-то, **Elric** в значительной степени удален от классического RPG еще и тем, что в нем существует очень четкая система игрового процесса. Вся игра разделена на девять уровней, на каждом из которых следует выполнить какую-то миссию. И, несмотря на то, что миссии будут весьма своеобразные и весьма сильно отличаться друг от друга, это не может не разочаровать любителей подлинного RPG. Таким образом, создается впечатление, что **Elric** несколько больше похож на adventure, чем на ролевую игру. Однако это не так. Разделение на уровни всей игры говорит больше о ее оригинальности.

Разработчики обещают нам необыкновенную динамичность, которая будет касаться не только боев, но и обычных сюжетных перипетий. Построена игра очень просто. Постепенно набирая experience и становясь более сильным, главный герой будет сражаться с более сильными монстрами. Вполне обычный прием увеличения сложности в ролевых играх. В **Elric**, однако, стоило бы отметить огромное количество противников и различных



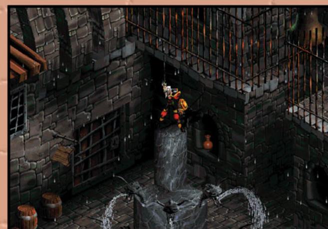




заклинаний, которые можно использовать как против различных врагов, так и для собственной пользы. Все битвы проходят в реальном времени, и разработчики обещают в них достаточно простое управление главным героем, которое будет обеспечиваться логичным интерфейсом.



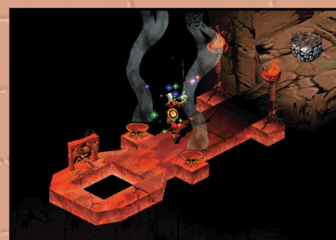
На протяжении всей игры главному герою доведется побывать в самых различных местах, как достаточно традиционных для фэнтезийного мира, так и несколько необычных. Огромным разнообразием будут отличаться и пейзажи. По словам разработчикам, в **Elric** было использовано несколько сотен различных location'ов, на которых главному герою придется решать головоломки, искать различные предметы и сражаться с монстрами. Головоломки, кстати, будут достаточно просты, и даже самый неискушенный игрок будет в состоянии их решить. Это еще одно доказательство того, что **Elric** изначально была ориентирована на массового потребителя. Ведь насколько известно, японцы страстно обожают головоломки, и чем сложнее, тем лучше. Еще крайне желательно для них, чтобы головоломка была нелогична и асистемна. Решать ее можно хоть целый год, зато потом всю жизнь гордиться и рассказывать знакомым, как из трех палочек и квадратика был собран хитрый иероглиф. К счастью для нас и к несчастью для японцев, в игре такого не будет.





Скорее всего, **Elric** будет самой красивой ролевой игрой для Sony PlayStation. Графически он не будет уступать самым лучшим играм на этой платформе и даже во многом их превосходить. Многие специалисты считают, что с этой точки зрения **Elric** — самый многообещающий проект на сегодняшний день. Разработчики утверждают, что их графическая технология позволяет во многом увеличить производительность приставки. Ведь реальной производительности Sony PlayStation начинает с каждым днем все более и более не хватать как разработчикам игр, так и непосредственно игрокам. Именно поэтому программистам приходится использовать разные хитрости, чтобы искусственным образом увеличить производительность приставки. Прекрасно созданная, реальная трехмерность, яркие фоновые цвета, а также великолепная анимация — все это несколько выделяет **Elric** на фоне аналогичных игр. Вид на происходящее будет идентичен Legacy of Kain, что не может не порадовать тех, кто знаком с этой игрой, так как это необычайно удобно и позволяет полностью реализовать все игровые возможности без каких-либо затруднений.





Кроме всего прочего известно, что разработчики работают в данный момент над режимом Split Screen. Иначе говоря, будет доступен многопользовательский режим. Это одновременно удивляет и настораживает. Дело в том, что режим этот не будет стандартным deathmatch, который к тому же в игре просто-напросто невозможен. Игроки смогут проходить игру вдвоем. Как будет реализован такой режим в подобной игре, остается неизвестно. Хотя с другой стороны, если разработчики смогут сделать то, что обещают, на высоком уровне, то **Elric** вне всяких сомнений выйдет на новый уровень для всей игровой индустрии.

На данный момент ничего не известно о выходе **Elric'a** на других платформах. Хотя разработчики и не отрицают возможности его перевода на PC, ничего определенного они сказать не могут. Во всяком случае, на PC **Elric** выйдет несколько позже. Так что этой части поклонников ролевых игр придется некоторое время подождать.

Еще одним несомненным плюсом игры должны стать сроки ее выхода. Выйдет Elric очень и очень скоро, так что убедиться во всех достоинствах и недостатках игры вы сможете буквально через несколько дней после выхода номера. Если, конечно, Psygnosis в очередной раз не сыграет с нами плохую шутку. Хотя выход игры вряд ли может быть надолго отложен, так как она уже практически сделана. В общем, в любом случае ждать осталось совсем недолго.

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

VIRTUAL ON 2: ORATORIO TANGRAM

A Katana

С первого взгляда можно отнести к разряду игр «не для всех» ...

Платформа: игровые автоматы, Katana
Жанр: **поединки на роботах**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega AM3**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.sega.co.jp**

Как бы ни была хороша Sega Rally и как бы ни был интересен проект Fighting Vipers 2, если судить по реакции посетителей выставок игровых автоматов, самой популярной сеговской игрой в этом году может стать совсем не одна из них, а скорее продолжение **Virtual On**. Первая серия этой игры была встречена с огромным восторгом по всему миру и продержалась в десятке самых популярных игр на автоматах более полутора лет. Успех этой игры на приставке и компьютере был гораздо меньшим, но все равно ощутимым. А весь секрет игры был в том, что в ней воплотились мечты многих подростков поучаствовать в настоящей битве роботов, которые перекочевывают из одного мультипликационного фильма в другой. И вот теперь нас ждет продолжение этой неординарной «драки». Во второй раз на аренах сойдутся более десятка роботов, над дизайном которых трудились самые именитые японские художники. Для тех же, кому эта тема не очень близка, Oratorio Tangram также сможет предоставить уйму удовольствий, так как за всем этим стильным дизайном будет скрываться просто очень хорошая игра. По сравнению с первой серией, **Virtual On 2** сможет порадовать нас более продуманными аренами, которые заставят игроков не просто жать на гашетку при каждой удобной возможности, но и применять разумную тактику ведения боя. Все предметы и постройки на экране теперь можно будет уничтожить, что должно добавить остроты в игровой процесс. Уже нельзя будет просто спрятаться за углом и ждать — придется быстро думать и так же быстро реагировать на постоянно изменяющуюся обстановку. Разработчики игры обещают в этот раз уделить гораздо большее внимание ближнему бою, чтобы больше разнообразить саму игру. В ход теперь пойдут броски и захваты, наряду с привычными средствами уничтожения. Как и прежде, все роботы смогут бегать, прыгать и немного летать. Так же как и в первой части, все они будут оснащены двумя обычными видами оружия и одним специальным, который будет их объединять. Управлять игрой станет намного проще и доступней, так что даже новички не будут чувствовать себя ущемленными. В общем, игра обещает стать хитом, хоть и в одной отдельно взятой стране.







Безусловно, **Virtual On 2: Oratorio Tangram** с первого взгляда можно отнести к разряду игр «не для всех», и это, скорее всего, будет ошибкой. Достаточно вспомнить, что еще совсем недавно и японские RPG считались продуктом для ограниченного контингента покупателей, а вышедшая недавно Final Fantasy 7 побила все рекорды продаж. Так что не будем спешить с выводами и дождемся выхода игры в свет. А вот тогда и поговорим. **СИ**

Борис **РОМАНОВ**

FIGHTING VIPERS 2

A Katana

Новая платформа, на которой появится игра, возможно, смогут сделать Fighting Vipers 2 популярной не только у себя на родине.

Платформа: Игровые автоматы, Katana
Жанр: **Драки**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega AM2**
Дата выхода: конец 1998?
Интернет: **www.sega.co.jp**

Первая трехмерная драка, которой удалось вплести в игровой процесс активное взаимодействие игроков с задним планом и тем самым расширить границы жанра, должна будет в этом году получить свое продолжение. Как и многие основные проекты Sega на текущий год, впервые эта игра появится в залах игровых автоматов, чтобы потом, если все пройдет удачно, совершить переход на домашнюю игровую приставку. И хотя первой части этой игры не удалось вызвать к себе гигантского интереса за пределами Японии, многочисленные нововведения и новая платформа, на которой появится игра, возможно, смогут сделать **Fighting Vipers 2** популярной не только у себя на родине. Начнем с того, что стены, которыми окружены арены, теперь будут на все 100% вплетены в саму игру, и их использование, по словам разработчиков, должно выйти за рамки простого броска на них оппонента. В новой версии игры гораздо большую роль будет играть «оружие», которым экипированы бойцы. Но в отличие, скажем от Mortal Kombat 4, где вам придется заранее выбирать — использовать его в бою или нет, в **FV2** оружие (различные предметы, такие как скейтборд, гитара, велосипед) будет отлично уживаться со стандартным кулачным боем. Sega также обещает заметно улучшить работу камеры, чтобы сделать игру как можно более яркой и привлекательной. Про графику я вообще молчу. Virtua Fighter 3 придется потесниться.



Отдельно стоит сказать о пока не совсем понятной системе «красивых побед», когда игроку будет предоставлена возможность не только просто забить до смерти своего оппонента, но и под конец боя показать всем, какой он сам крутой. То ли это какой-то отголосок fatality из того же MK, или что-то совсем новое — пока не ясно.

Основная же система боев и интерфейс не претерпит особых изменений, просто они будут подчищены и улучшены. С другой стороны, при игре против компьютера в зависимости от того, что вы делаете и как хорошо деретесь, последовательность героев и уровней будет постоянно меняться, что наводит на мысль, что некоторые из этих уровней будут сложней или легче других. А вот такого в драках пока еще не было.

Как и прежде, все герои в игре будут одеты в защитные костюмы, разбив которые, вы повысите скорость оппонента, но и сделаете его более уязвимым. В этот раз, правда, индикаторы состояния брони будут показывать более точные степени ее повреждения.



Но в любом случае **Fighting Vipers** никогда не задумывалась как серьезнейшая драка, несмотря на продуманный до мелочей игровой процесс. Вместо этого игроки снова смогут окунуться в несколько пародийный мир странных героев этой игры, который радикально отличается от всего того, к чему мы уже давно привыкли. И на последок разработчики знаменитой команды AM2 обещают привнести в игру и некий эротический элемент, который будет наиболее ярко заметен, естественно, в дизайне и манере поведения бойцов женского пола. В своем последнем интервью они даже пошутили, что главная героиня игры, Honey, будет проделывать настолько «рискованные» движения, что к игре будут допущены только лица старше 18 лет. И кто бы мог подумать что именно эта команда была создателем знаменитой своей серьезностью серии Virtua Fighter! Кстати, существует вероятность, что эта игра не будет выпущена отдельно, а войдет во второй Fighters Megamix. Но об этом мы сможем узнать лишь в конце 1998 года. **СИ**

Борис **РОМАНОВ**

SEGA RALLY 2

Именно это произведение должно стать новым символом компании на весь 1998 год и занять место лучшей аркадной гонки нового поколения, пустовавшее со времен аж первой Sega Rally.

Платформа: игровые автоматы, Katana
Жанр: **Гонки**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega AM Annex**
Выход: конец 1998
Интернет: **www.sega.co.jp**

Все что ни происходит — все к лучшему. Именно так можно охарактеризовать то положение, в которое попала Sega к началу этого года. С одной стороны, клиническая смерть Saturn'а (игры еще выходят, только они никому не нужны) на время выбила ее из гонки на рынке игровых систем, но с другой стороны, именно это событие наконец-то развязало компании руки. Теперь ей больше не надо выпускать высококлассные игры практически в пустоту, а можно полностью сконцентрироваться на их разработке для игровых автоматов, чтобы потом попытать счастья вновь, но уже с другой, более мощной и совершенной приставкой. И одной из первых игр, которая будет выпущена на эту таинственную систему под рабочим названием Katana, должна стать долгожданная **Sega Rally 2.**

Чем была и остается оригинальная **Sega Rally** для жанра гонок, повторять я не буду. Поэтому перейду сразу к делу и постараюсь поделиться с вами всей доступной на сегодняшний день информацией об этой игре. Но предупреждаю сразу — практически все приведенные здесь данные не являются официальными, так как реальная разработка игры сегодня находится под жутким завесом тайны. Даже те немногочисленные скриншоты, прямо скажем не самого лучшего качества, нам удалось получить с гигантским трудом. Но это не самое страшное, так как практически всем остальным журналам, связанным с Sega договорами о неразглашении информации, вообще пока не разрешено их публиковать. Так что радуйтесь, российские читатели, вы на них сможете посмотреть, наверное, одними из первых в мире. Но такая таинственность, окружающая это произведение, легко объяснима. Как стало известно, над ним сегодня работает не только создатель первой Rally, Tetsuya Mitsuguchi, но и сам непревзойденный Yu Suzuki, подаривший миру такие эпохальные творения как OutRun, Daytona USA, Virtua Racing, серию драк Virtua Fighter, наряду с другими хитовыми играми. Такое внимание к этому проекту со стороны лучших дизайнеров Sega также можно легко понять. Ведь именно это произведение должно стать новым символом компании на весь 1998 год и занять место лучшей аркадной гонки нового поколения, пустовавшее со времен аж первой **Sega Rally**. Смогут ли этого добиться разработчики, вопрос, конечно, еще открыт, но уже сегодня ясно, что для этого у них есть все шансы.



Во второй раз Sega приглашает нас принять участие в своем собственном чемпионате, в котором будут представлены все автомобили, участвовавшие в реальном чемпионате мира. И «звездой» этой игры, в этот раз станет знаменитая Subaru Imprezza, которая уже три года подряд становится победителем этих соревнований.



Полное название игры, которое можно перевести как «Sega Rally Championship 2» наиболее точно описывает всю ее суть. Во второй раз Sega приглашает нас принять участие в своем собственном чемпионате, в котором будут представлены все автомобили, участвовавшие в реальном чемпионате мира. И «звездой» игры в этот раз станет знаменитая Subaru Imprezza, которая уже три года подряд становится победителем этих соревнований. По просочившейся к нам информации, основной упор в игре будет сделан на реализм вождения автомобилем, который компенсируют специально спроектированные трассы, на которых будет возможно показать все свои умения. В этот раз из под зоркого глаза разработчиков не ускользнет даже малейшая деталь, начиная от правильного поведения автомобиля на различных типах покрытия, что было уже продемонстрировано в первой игре из этой серии, и заканчивая добавлением в игру недостающего ей духа соревнования. Управлять автомобилем станет одновременно и проще и сложнее. С одной стороны разработчики обещают добавить для профессионалов как можно больше нюансов в модель поведения машины и одновременно сделать игру более доступной новичкам, а с другой стороны они же обещают добавить для пущего реализма использование ручного тормоза. К сожалению, пока не ясно, как будет реализован многопользовательский режим игры в данном произведении. Также пока неизвестно количество и протяженность трасс, а также какие еще автомобили, кроме Subaru Imprezza, будут представлены в этой игре. Но всему свое время.







И последнее, хочу сразу напомнить всем нашим читателям, что приведенные здесь снимки из игры были сняты с экрана игрового автомата, который, хотя и близок по своим возможностям к новой игровой системе от Sega, но все-таки не является ее копией. Поэтому относитесь к ним лишь как к концептуальным наброскам к финальной игре, которая будет выпущена на игровых автоматах гораздо раньше своей версии для игровой приставки. И если все будет хорошо, то уже к лету этого года мы сможем поближе познакомиться с этой гонкой и вернуться к ней снова. А пока остается констатировать тот факт, что перед Sega Rally Championship 2 сегодня стоит поистине титаническая задача не просто улучшить одну из самых интересных игр, но и сделать ее такой же революционной для нашего времени, какой была Sega Rally каких-то 3 года назад. К сожалению, кроме прекрасной графики, в игре пока ничего сногсшибательного не видно. Будем надеяться, что к моменту выхода игры в свет такое положение вещей поправится. Ну, будем ждать.

СИ

Борис **РОМАНОВ**

G-Police

На экране главного меню наберите следующие коды для различных результатов:

WOOWOO — «Сирена разрушения»

SUPACAM — Новая камера

BENIHILL — Смешные машины

PANTALON — Все секретные меню (в меню **Training**)

DOOBIES — Бесконечный щит (игра после миссии не продолжается)

MRTICKY — Бесконечное оружие (игра после миссии не продолжается)

STATTOE — Информация по прохождению выводится на экран

Worms 2

Пароли уровней

1.**ONCEUPONA**
2.**TIMETHEREWERE**
3.**SOMESMALLWORMS**
4.**WHOGOTVERYVERY**
5.**ANNOYEDAND**
6.**DECIDEDTO**
7.**GOTOARMSIN**
8.**ORDERTOWIPE**
9.**OUTTHEIR**
10.**VICIOUSENEMY**
11.**COUNTERPARTS**
12.**THEYDEVELOPED**
13.**SOMEREALLY**
14.**COOLWEAPONSSUCH**
15.**ASBANANABOMBS**
16.**ANDMAGICBULLETS**
17.**THEYTRAINED**
18.**ALLNIGHTSAND**
19.**EVERYDAYSOTHEY**
20.**WOULDBECOME**
21.**PROFICIENT**
22.**INTHEIRWORMLY**
23.**WAYSSOMETIMES**
24.**THEYWOULDSHOOT**
25.**GRANNIESJUST**
26.**FORFUNANDLAUGH**
27.**ABOUTITINTHE**
28.**EVENINGTIME**
29.**WEAPOLOGISEON**
30.**BEHALFOFALLTHE**
31.**TERRITORIESTHAT**
32.**WEWENTTOTHE**
33.**TROUBLEOFTRANSLATING**
34.**WORMS2INTOBUTWE**
35.**DIDNTHAVETIMETO**
36.**TRANSLATETHESE**
37.**PASSWORDSNOTTHAT**
38.**THEYNEEDTOBEDONE**
39.**WESUPPOSETHAT**
40.**YOUAREREALLY**
41.**EXPECTINGTO**
42.**SEEAWONDERFUL**
43.**CHEATMODEWHEN**
44.**FINISHTHEMISSIONS**
45.**ANDYOUARERIGHT**

Режим кодов: ****GODMODE****

Comanche 3

Во время миссии нажмите **'R'** и введите следующие коды:

ratz — невидимость на определенное время

cowz — «замораживает» врагов и их ракеты

ipig — куча оружия

cat9 — ремонт

dog9 — оружие

bat9 — ракеты

Apache Longbow

Введите **MONTY BARRYMORE** в качестве своего имени. Это сделает вас неуязвимым и даст вам бесконечное оружие в режиме кампании. К сожалению, код не всегда срабатывает.

F22 Lightning 2

Во время игры зажмите:

ctrl+alt+shift+home — неуязвимость.

ctrl+alt+shift+ins — полное вооружение и полный бак горючего.

Sim Copter

Нажмите **Ctrl+Alt-X** и введите следующие коды:

Warp me to career: xx — (**xx**=номер города 1-30) переход на любой уровень в режиме **career**.

PAMCAREYGOLDMAN — классный трюк.

Gas does grow on trees — полный бак.

Shields up — вертолет не получает повреждений.

superpowermultiply — превращает вас в собаку, что позволяет бегать где попало, нажав на **Shift**.

Give me bucks or give me death: xxxxx — (замените **xxxxx** на количество денег от 0 до 50000; чем выше число, тем вероятнее игра закроется).

I love my helicopter — сажает вас в вертолет, где бы вы не находились.

Been there, done that — завершает уровень.

The map, please — дает вам карту.

I'm the CEO of McDonnell Douglas — позволяет ввести вам в каталоге любое число от 1 до 9, чтобы получить нужный вертолет.

1 — **Bell Jetranger.**
2 — **The MD 500.**
3 — **Apache 122.**
4 — **The Bell 212.**
5 — **Schweizer 300.**
6 — **Agusta 109A.**
7 — **Dauphin 2A.**
8 — **MD Explorer.**
9 — **MD 520N.**

Conquest Earth

Следующие коды вводятся на экране выбора уровня сложности. Они должны быть напечатаны большими буквами, с учетом пробелов.

KICKS BUTT — переход на 5-й уровень

TRIFFIDS — переход на 10-й уровень

JUPITER — переход на 15-й уровень

BIG GREEN MONSTER — переход на 20-й уровень

H G WELLS — переход на 25-й уровень

TRIPOD — переход на 30-й уровень

Myth: The Fallen Lords

Чтобы выбрать любой уровень, зажмите пробел, когда будете начинать новую игру.

Need For Speed 2 Special Edition

Наберите **kcjones** на главном меню, чтобы ездить на машине, окрашенной во все цвета радуги (только **3dfx**).

Во время игры нажмите **h**, чтобы получить временное ускорение.

Наберите **slip** на главном меню, чтобы кататься на скользкой дороге.

Наберите **pioneer** на главном меню, чтобы улучшить свой двигатель.

Наберите **rushhour** на главном меню, чтобы ездить по дорогам в час пик.

Наберите **Hollywood** на главном меню, чтобы получить допуск к секретной трассе.

Наберите **tombstone** на главном меню, чтобы получить машину **Tombstone Daytona.**

Screamer Rally

На главном меню введите:

TRAMO — все трассы
CARBO — тайная машина
LEALL — все лиги

Streets of Simcity

Для начала нажмите **CTRL-ALT-X.** Теперь вводите коды. Все они не работают в режимах **Scenario** и **Network**.

im back — починка
lock and load — полное вооружение
mr fabulous — неуязвимость

TOCA Touring Car Championship

Следующие коды вводятся в качестве имени игрока:

CMGARAGE — два новых автомобиля
XBOOSTME — ускоряет игру
CMCOPTER — вид с вертолета
CMSTARS — вечернее небо
CMFOLLOW TV — новый вид
CMLOGRAV — низкая гравитация
CMTOON — нарисованное небо
CMRAINUP — дождь идет вверх
CMNOHITS — ездить сквозь машины
CMMICRO — вид сверху
CMCHUN — новый вид
CMDISCO — туман

CMMAYHEM — соперники на трассе становятся маньяками
CMHANDY — большие руки
CMCATDOG — ливень

Tomb Raider 2

Предупреждаем сразу: эти коды работают не всегда.

Все оружие: зажгите ракету, сделайте шаг вперед, шаг назад, три раза развернитесь и прыгните назад.

Пропуск уровня: зажгите ракету, сделайте шаг вперед, шаг назад, три раза развернитесь и прыгните вперед.

Jedi Knight-Dark Forces 2

Нажмите 't' и введите следующие коды:

KILL — самоубийство

RED5 — все оружие

WAMPRAT — все предметы

IAMYODA — мастер светлой силы

SITHLORD — мастер темной силы

DEEZNUTS — следующий уровень силы

YODAJAMMIES — вся сила

ERIAMJH — режим полета

JEDIWANNABE ON — режим **God**

THEREISNOTRY — следующий уровень

RACCOONKING — светлые и темные силы

BACTAME — все здоровье

NHL 98

MANTIS — удлиненные ноги, руки и шеи

NHLKIDS — игроки становятся детьми

HOMEGOAL — принимающая команда забивает гол

AWAYGOAL — команда гостей забивает гол

PENALTY — нарушение правил

INJURY — увечья

ZAMBO — на лед выходят **Zamboni**

FLASH — вспышки камер

CHECK — все игроки сбивают соперников с ног при контакте

GRAB — практически то же самое

Для ввода следующих кодов нужно высветить меню **credits**.

STANLEY — заставка окончания сезона

EAEAO — включает команду **EA Blades**

ULTIMATEJUDGE — включает игру по **Internet**

NBA Live 98

Секретные команды:

На главном меню нажмите на **Rosters**, затем на **Create Custom Team**. Введите вместо имени команды следующие имена:

EA Europals
Hitmen AllSorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

NHL Breakaway 98

Эта процедура даст игроку максимальные очки по всем показателям.

1. Назовите игрока **Kelly Ryan**
2. Дайте ему вес 150.
3. Дайте ему позицию **forward**
4. Рост не важен.
5. Дайте ему номер 1.

Выйдите и зайдите вновь.

CROC: Legend of the Gobbos

ARGOSKIP — выбор уровня
ARGOLIFE — бесконечные жизни

Frogger 3D

Бесконечные жизни.

1. В одиночном режиме нажмите на паузу

2. Наберите медленно код **NO MORE ROAD SPLATS**, соблюдая все пробелы

3. Если код введен верно, внизу экрана появится его подтверждение

4. Для выхода из уровня нажмите **'ESC'**

Grand Theft Auto

Код «**Porkcharsui**» и как он работает.

Введите это слово. Теперь, нажав на **D**, вы можете запомнить картинку на мониторе. Чтобы их потом просмотреть, зайдите в поддиректорию **gtados** и найдите файлы с названиями, похожими на эти: **dump0.tga, dump1.tga**, и т.д. Это не работает под **3Dfx.**

С помощью кнопок **'K', 'L', '['** и **']'** вы можете приближать—удалять изображение. К сожалению, игра от этого может вылететь.

Кнопка 8 — камера отъедет вверх

Кнопка 2 — камера приблизится

Кнопка 6 — камера сместится вправо

Кнопка 4 — камера сместится влево

Кнопка + — игра остановится и будет продвигаться дальше кадр за кадром

Кнопка * — дает все оружие и 99 патронов

Кнопка C — выдает координаты

Heavy Gear

Нажмите «**CTRL + ALT + SHIFT**», а затем введите **checkmatein2**. Миссия завершится, но очков за нее вам не дадут.

Jet Moto

Для того, чтобы эти коды заработали, вам нужно:

1. Прийти первым в режиме **full ciciut** на сложности **Intermediate**

2. Прийти первым в режиме **full ciciut** на сложности **Professional**

3. Еще раз повторите пункт 2

4. Еще раз повторите пункт 2

5. Теперь вы можете воспользоваться кодами, которые нужно вводить на экране заставки.

CONTORTIONIST — высокая скорость
JETPACKSPECIAL — гонщик-ракета
2XSTUNTS — удвоенные очки за трюки
ZIPPYNODRAG — нулевое сопротивление
SCREECHNOW — тормоза
YAHOOLOOKIE — новый вид
ZOWIEZOOM — бесконечные ускорения
SWOOSHSKATE — гонки по льду
BRAINIACPLUS — перевернутая камера.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Нажмите **Esc** и наберите следующие коды:

LIFE — полная жизнь
MAGIC — полная магия
FULL — полная жизнь и магия
GOLD — 50 монет
SPEED — частота смены кадров
CLOVER — **Clover**
BOX — **Clover Box**
PINGOUIN — **Meca-Penguin**

Mortal Kombat Trilogy

Выбор уровня: на экране выбора персонажа высветите **Sonya** и нажмите **вверх+START**.

Играть за **Chameleon**: На экране выбора персонажа высветите любого ниндзю (**Scorpion, Reptile**) и зажмите назад, низкий удар рукой и высокий удар рукой, пока не начнется бой.

Nuclear Strike

Суперкод.

1. Зайдите в **'Load/Save file'**

2. Выберите **'Enter Password'**

3. напишите **'BUCCANEER'**, чтобы попасть на второй уровень и на нажмите **'submit'** (коды остальных уровней следующие: **1 : JUNGLEWAR, 2 : BUCCANEER , 3 : DETONATE, 4 : AFTERSHOCK, 5: BLITZKRIEG,** бонус: **LIGHNING**)

4. Оставаясь в окне паролей, введите **'CHEESYPOOF'** и нажмите **'SUBMIT'**

5. Нажмите **'START GAME'**

Теперь у вас бесконечные патроны, бесконечное топливо и невидимость.

СИ





Crash Bandicoot 2

Дополнительная защита.

Когда главный герой умирает, зажмите **вверх+круг.** В игру он вернется уже в маске.

Дополнительные жизни.

В комнате, которая дает доступ к уровням 6-10, попробуйте попрыгать на голове медвежонка, чтобы получить дополнительные жизни.

Еще одна битва с боссом.

Если вы хотите еще раз сразиться с боссом уровня, встаньте на середину комнаты и нажмите **L1+R1+L2+R2+треугольник**, а затем вверх.

FIFA '98

Бесконечные характеристики игроков.

На экране редактирования игрока нажмите **L1, L2, X, квадрат, X**

Time Crisis

Секретное меню.

На главном экране, когда вам дана возможность выбора трех режимов игры, попадите выстрелом в центр «отверстия» буквы **R**, затем точно в цели рядом со словом **TIME**. Если вам удастся это сделать, вас должно выкинуть в секретное меню, где вы можете дать себе 9 жизней, отсутствие перезарядки и бесконечные продолжения.

Nuclear Strike

Начать игру с пятью продолжениями:

Введите пароль **WARRIOR**

Враги не стреляют:

Введите пароль **PHOENIX**

Облегченная первая миссия:

Введите пароль **EAGLEEYE**

Отсутствие врагов:

Введите пароль **AVENGER**

Большая дальность полета без дозаправки:

Введите пароль **MPG**

Вернуться к предыдущей миссии:

Введите пароль **ANDREAS**

Бесконечные жизни:

Введите пароль **LAZARUS**

Двигаться быстрее:

Введите пароль **WARPDRIVE**

Бесконечное оружие:

Введите пароль **GOPOSTAL**

Просмотреть рекламу **Future Strike:**

Введите пароль **COMMERCIAL**. Вернитесь в **STRIKE Files** и посмотрите любой файл кроме **Credits**.

Command & Conquer: Red Alert

Все коды вводятся с джойстика. Наведите стрелку на иконку нужной вам стороны и нажмите **O**. Затем введите следующие комбинации клавиш для различных результатов.

Запуск **A-Bomb**:

O, X, O, треугольник, квадрат, треугольник

Победа:

X, квадрат, квадрат, O, треугольник, O

Деньги:

квадрат, квадрат, O, X, треугольник, O

Превратить **Ору** в людей:

X, O, треугольник, треугольник, O, X

(работает только в режиме игры вдвоем)

Пароли за советских:

уровень 2: **17DUXFJ6C**

уровень 3: **VMBWOQ284**

уровень 4: **XN37MCCSO**

уровень 5: **LH06FZZQL**

уровень 6: **BUVV20LFF**

уровень 7: **AVYQ10YA8**

уровень 8: **LZRJTMQAN**

уровень 9: **YQX4C9GFH**

уровень 10: **1QESO8LE0**

уровень 11: **RKP0UOXJA**

уровень 12: **CDLKYL7Q4**

уровень 13: **8T5GGDK25**

уровень 14: **X5CDE0KN8**

Пароли за союзников:

уровень 2: **LZ9SWDNVK**

уровень 3: **3AH5VCCYG**

уровень 4: **X63VC9XJI**

уровень 5: **DV795V0EE**

уровень 6: **17DCPX2Z8**

уровень 7: **90BAZDHP3**

уровень 8: **90O0DSR5H**

уровень 9: **SRS8OSSQT**

уровень 10: **5SOSL9GZ8**

уровень 11: **HFZNFE4HS**

уровень 12: **5RNZ2KIA4**

уровень 13: **3AS0QJC80**

уровень 14: **59EW5K6G1**

Auto Destruct

Меню кодов:

Введите:

вверх, вниз, влево, вправо, вниз, вправо, L1, R1, R1.

Кровь:

Введите:

L1, вниз, R1, влево, L1, вправо, R1.

Бессмертие:

Введите:

влево, R1, вверх, L1, вверх, вправо, R1, вниз, L1.

Ангелы:

Введите:

вверх, R1, вниз, L1, вверх, влево, R1, вправо, L1.

Swarmers x 5

Введите:

вверх, вниз, вверх, влево, вправо, R1, L1, R1, L1.

Двойной лазер:

Введите:

R1, L1, R1, L1, Up, вниз, вверх, влево, вправо.

Выбор машины:

Введите:

влево, R1, вправо, R1, влево, R1, вправо, R1.

New York: езда на время:

Введите:

L1, вправо, вниз, влево, вверх, R1.

Tokyo: езда на время

Введите:

L1, влево, вправо, R1, влево, вправо, L1.

Subway: езда на время

Введите:

L1, влево, L1, R1, вправо, R1.

Меню отладки:

Введите:

вверх, вправо, влево, вниз, O, L1, R1, R1, L1, O, вниз, влево, вправо вверх.

Выбор миссии:

Введите:

вверх, вниз, O, L1, R1, L1, O, вниз, вверх.

Следующая миссия:

Введите:

квадрат, O, R1, L1, O, вниз, L1, вверх.

Дополнительные ускорения:

Введите:

L1, O, вниз, L1, вверх, квадрат, O, R1.

Все деньги:

Введите:

L1, R1, вверх, O, вниз, квадрат, вправо, R1, L1.

Дополнительная минута:

Введите:

вниз, L1, L1, О, О, R1, вверх, квадрат, L1.

Неуязвимость:

Введите:

L1, L1, L1, L1, влево, О, О, квадрат, L1.

Бесконечное топливо:

Введите:

L1, О, влево, L1, О, R1, L1, вверх, R1, вниз.

Все трассы в режиме игры на время

Введите:

R1, L1, О, влево, О, О, влево, L1, О.

Меню настройки машин:

Введите:

L1, R1, L1, вверх, вниз, О, вниз, вниз, влево, квадрат, R1.

Bushido Blade

Как получить персонажа с пистолетом.

Пройдите режим chambara без использования прохождений. Теперь вам станет доступен герой с пистолетом, но только в режиме игры вдвоем. Для того чтобы его выбрать, высветите место рядом с Kanuki.

Fighting Force

Меню кодов.

На главном меню зажмите **влево + квадрат + L1 + R2.**

Если все сработало, появится надпись «**Cheat Mode**». Теперь войдите в опции, где станет возможным выбрать невидимость и любой уровень.

G-Police

Все оружие, бесконечная амуниция.

На экране загрузки оружия зажмите **L1 + L2 + R1 + R2 + О + треугольник + квадрат** и нажмите **влево**. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода. Единственный недостаток этого кода — игра не продолжится после завершения миссии.

Секретные миссии.

В окне для ввода паролей введите **PANTALON.** Если все сработало, внизу экрана появится надпись **Cheat**. Чтобы выбрать эти секретные миссии, войдите в меню тренировочных миссий.

Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero

Начать игру с уровня **Fortress**, 20000 очков опыта:

ZCHRRY

Куча жизней:

GTTBHR

Финальные титры:

CRVDTS

Уровень Ветра:

THWMSB

Уровень Земли:

CNSZDG

Уровень Воды:

ZVRKDM

Уровень Огня:

JYPPHD

Уровень Тюрьмы:

RGTKCS

Уровень Мост:

QFTLWN

Уровень Крепость:

XJKNZT

NASCAR Racing

Секретная игра.

На втором джойстике во время начала заставки нажмите **X.**

Nightmare Creatures

Секретный режим.

В окне ввода паролей введите: **влево, вверх, X, квадрат, вниз, треугольник, квадрат, вниз.**

Выберите опцию начала новой игры.

Пароли уровней:

2 — **вверх, О, треугольник, влево, треугольник, квадрат, X, О**

3 — **вверх, X, О, треугольник, треугольник, вниз, квадрат, вверх**

4 — **вверх, квадрат, треугольник, X, треугольник, квадрат, вверх, О**

7 — **треугольник, влево, треугольник, X, О, влево, О, X**

8 — **треугольник, вправо, треугольник, вверх, О, О, X, квадрат**

9 — **О, треугольник, треугольник, X, О, О, квадрат, X**

10 — **О, О, треугольник, вправо, треугольник, вверх, вниз, вниз**

TOCA: Touring Car Championship

Введите следующие коды в качестве своего имени для различных результатов.

CMDISCO — тайная трасса

CMLOGRAV — летающие машины

CMTOON — секретный пейзаж

TANK — машина может стрелять, нажав на гудок

CMCHUN — картинг

CMFOLLOW — телевизионная камера

CMRAINUP — дождь идет с земли на небо

FLEXMOBILE — машина лучше входит в повороты

JHAMMO — все трассы

PATSCREEM — зеркальный чемпионат

CMMAYHEM — водители-маньяки

CMHANDY — большие руки

CMCATDOG — ливень

CMUPSIDE — игра вверх ногами.

Resident Evil 2

Другая одежда для **Claire** и **Leon**

Чтобы получить новые костюмы, пройдите игры **A** и **B** и получите **A** в обоих миссиях. После их окончания на экране должна будет появиться картинка с зомби в военной форме. Начните следующую игру **A**, загрузив свою запись. Идите в полицейский участок, ничего не поднимая на своем пути. Когда вы подойдете к аллее, вас должен будет поджидать зомби. Пробегите мимо него внутрь, возьмите ружье и убейте его. Цельтесь в голову. Убив зомби, обыщите его. Вы должны найти ключ. Этим ключом вы сможете открыть замки в Темной Комнате.

У **Claire** имеется один костюм и револьвер, который стреляет и перезаряжается лучше пистолета. У **Leon'a** имеется два разных костюма. В одном из них он сможет держать оружие одной рукой.

Как получить гатлинг и автомат:

Для этого нужно пройти игру **B** с рейтингом, не ниже **B.**

Как получить ракетницу:

Для того чтобы получить ракетницу, пройдите игру **A** с рейтингом, не ниже **B.**

Играть за **Hunk:**

Чтобы играть за этого героя, пройдите игры **A** и **B** и получите рейтинг **A** в обеих миссиях. После их завершения появится экран, на котором вы сможете записаться и начать новую игру.

Играть за **Tofu:**

Пройдите игру 6 раз (**A, B, A, B, A, B**) и получите все оружие и все костюмы — в общем, все секреты. После прохождения игры таким образом, вам предоставят возможность сыграть за этого героя.

Напоминаем, что когда вы начинаете новую игру **A**, заходите в нее после загрузки предыдущей игры **B.** **СИ**



e-Dimensional

ht Shooting

ON THIS MISSION

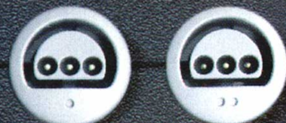
COMBAT2

Phoenix

ACE COMBAT™ 2

namco®





Diddy Kong Racing

На экране ввода Магических кодов введите следующие слова для получения различных результатов:

JOINTVENTURE — совместный приключенческий режим для 2-х игроков.

DOUBLEVISION — все могут выбрать одного героя

FREEFORALL — максимальное улучшение от предметов

FREEFRUIT — начать гонку с десятью бананами

VITAMINB - бесконечный набор бананов

ZAPTHEZIPPERS — свободные трассы

NOYELLOWSTUFF — трассы без бананов

BYEBYEBALLOONS — трассы без шаров

TIMETOLOSE — умные противники

BOGUSBANANAS — бананы уменьшают скорость

BODYARMOR — все шары дают защиту

ROCKETFUEL — все шары дают ускорение

BOMBSAWAY — все шары дают оружие

OPPOSITESATTRACT — все шары дают магнит

TOXICOFFENDER — все шары дают мины

ARNOLD — большие герои

TEENYWEENIES — маленькие герои

OFFROAD — вседорожник

BLABBERMOUTH — вместо гудка персонажи говорят

JUKEBOX — музыка

WHODIDTHIS — титры

Chameleon Twist

Бесконечная энергия.

Если у вас проблемы со здоровьем, сделайте следующее:

1. Запомнитесь
2. Выйдите из игры
3. Загрузите игру.

Теперь у вас снова максимальная энергия.

San Francisco Rush

Перевернутые трассы.

На экране подготовки к гонке (**setup**), нажмите:

вверх, вправо, вниз, влево, вниз, вправо, вверх.

Мины.

На экране подготовки к гонке, нажмите:

L, R, L, R, L, R

Туманная ночь.

В опциях тумана поставьте **'Heavy'**, затем зажмите **все четыре кнопки C** и нажмите **вправо.**

Изменить размер машины.

На экране выбора машины нажмите:

Нижняя С, верхняя С, верхняя С, нижняя С.

Отключить автоматическое перемещение.

Для того, чтобы отключить автоматическое перемещение автомобиля на трассу, если он слишком долго находится на одном месте, нажмите четыре раза на **верхнюю кнопку С.**

Изменить гравитацию.

На экране подготовки к гонке зажмите кнопку **Z**. Затем нажмите **вверх и вниз** на крестовине. Отпустите **Z** и нажмите **вверх, вниз, вверх, вниз**. Первый раз этот код сделает машину тяжелее обычной, а второй раз легче.

Отключить столкновения.

Нажмите **влево**, затем зажмите **вправо** и нажмите **правую кнопку С**. Отпустите их и нажмите поочередно **верхнюю С, левую С, нижнюю С, Z.**

Воскрешение на месте.

Этот код поможет вам воскресать на месте аварии, если это возможно. Для этого на экране подготовки к гонке зажмите **Z** и **левую кнопку С.** Затем нажмите **правую С,** и отпустите кнопки **С.** Продолжая держать нажатой **Z,** зажмите **правую кнопку С,** нажмите **левую кнопку С** и отпустите кнопки.

Бесконечное время.

На экране подготовки к гонке зажмите **Z** и **нижнюю С,** затем нажмите **верхнюю С.** Отпустив кнопки **С**, зажмите **верхнюю кнопку С** и нажмите **нижнюю С.** Отпустите кнопки.

Automobili Lamborghini

Секретные машины.

Bugatti EB110 — пройдите чемпионат в режиме сложности **Novice.**

Ferrari F50 — пройдите чемпионат в режиме сложности **Expert.**

Ferrari Testarosa — пройдите режим **Basic arcade** в режиме сложности **Novice.**

Porsche 959 — пройдите режим **Basic arcade** в режиме сложности **Expert**.

Vector — пройдите режим **Pro** в режиме сложности **Novice.**

Dodge Viper — пройдите режим **Pro** в режиме сложности **Expert.**

Clayfighter

Играть за **Boogerman.**

На экране выбора персонажа зажмите **L** и нажмите **верхнюю С, правую С, левую С, нижнюю С, В, А.**

Случайный выбор бойца

На экране выбора персонажа зажмите **L** и **R.**

Mace: The Dark Age

Замена голов.

На экране выбора персонажа нажмите поочередно старт на следующих персонажах: **Al-Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long, Namira.** После этого два выбранных вами персонажа обменяются головами.

Играть за **Ned The Janitor**

На экране выбора персонажа нажмите поочередно старт на следующих персонажах: **Koyasha, Excecutioner, Lord Deimos,** затем перейдите к **Xiao Long** и нажмите **Quick.**

Персонажи в тапочках.

На экране выбора персонажа нажмите поочередно старт на следующих персонажах; **Ragnar, Dregan, Koyasha.**

Duke Nukem 64

Включить меню кодов.

Это надо сделать сразу, иначе другие коды работать не будут. На экране главного меню введите **влево, влево, L, L, вправо, вправо, влево, влево.**

Невидимость

После ввода первого кода нажмите семь раз на кнопку **R.**

Уровни без врагов.

После ввода первого кода нажмите **L, левая С, влево, R, правая С, вправо, влево, влево, вправо.**

Все предметы.

Введите **R, С правая, вправо, L, С левая, влево, С правая, вправо.**

СИ



СОВЕТЫ ПО ПРОЦЕССУ ИГРЫ

Управление

Внимание: функции правых и левых **Ctrl** и **Shift** различаются. Для желающих посражаться в external view предлагается сразу переопределить клавиши поворота — RCtrl и Ins/0 явно выбраны неудобно (курсор в external view вызывает движение боком, а не поворот). Управление из кабины удобное, стандартное: мышь + курсор, и не надо думать, куда смотрит башня, а куда — корпус. Посмотреть, сколько у вас в запасе юнитов каждого типа, можно по правому Shift, а переназначить тип второго оружия вашего танка можно по правому Ctrl. Лучше сразу перераспределить ресурсы на 100% скорости по «X» — чем маневреннее будет ваш танк, тем труднее будет в него попасть.



Предварительная подготовка

Перед каждой миссией кампании вы можете отправить на планету спутники-шпионы. Так можно узнать предварительную информацию о том, где находится противник, сколькими юнитами он располагает и какого они типа и где будут сбрасывать кубышки с помощью — все это выдается в текстовом режиме, никакой карты вам никто не даст. Кроме того, можно проапгрейдить свой танк и купить уже готовые бомбардировщики и танки. Немаловажной будет и покупка жизней — они не бесконечны, и если вас уничтожат некоторое количество раз, миссия будет провалена. Если же вы играете в quickstart — можно определенным образом настроить параметры миссии по вашему усмотрению.

Благоустройство цитадели

Цитадель вызывается из Claim Square (мишень) по F9. После этого надо быстро пораскидать пушечки-зенитки (F5, F6 соответственно, целясь в землю или над каменным выступом). Предлагается использовать схему F5, F6, F6 для цитаделей, окруженных по большей части водой (для отражения в большей степени атак с воздуха), и схему F5, F5, F6 — в остальных случаях (отсутствие одного из компонентов защиты не приветствуется).

После этого нажимается «O», и вы попадаете в режим карты. По мере захвата цитаделей здания рекомендуется строить в следующем порядке: электричка (термин игромана — Алексея Хрипкова), бараки, танковый завод, завод AAV, завод бомбардировщиков. И далее еще по одному заводу для бомбардировщиков и танков — пригодятся при атаке на вражескую цитадель (особой необходимости в пехоте, в отличие от бомбардировщиков, не наблюдалось — нарождалась она быстро). Заводы можно строить как в режиме карты, так и прямо из танка по QWERTY. Далее можно переходить на Advanced здания: бараки, завод AAV, завод бомбардировщиков и т.д.

Атака на вражескую цитадель

Без бомбардировщиков и думать нечего, за очень редким исключением. Если у вас пара бомбардировщиков готовы к вылету — еще лучше. Перераспределите 100% ресурсов на скорость по «X». Первым шагом будет уничтожение всех окрестных зениток, несмотря на огонь противника (бомбардировщик летит медленно — так что может и не долететь). Затем берите цитадель в прицел и пускайте на нее пару бомбардировщиков. Теперь — в бой. Подъезжайте к цитадели, высаживайте пехоту и танки (чем ближе пехота к цитадели, тем больше шансов, что последняя когда-нибудь будет заминирована). Реально это выглядит так: ваш танк подкатывается почти вплотную к цитадели, далее судорожно жмутся все подряд клавиши F1-F4 и также молниеносно танк возвращается на исходную позицию.



Оттуда займитесь окрестными пушечками, уворачиваясь от огня из цитадели и выбрасывая десант из пехоты, танков и AAV на поваливших врагов. Повторяйте так до тех пор, пока не прилетят бомбардировщики. Цитадель заметно обветшает — добивайте ее и занимайте Claim Square, не подпуская к нему врагов. Переставьте ресурсы на 100% броню и расстреливайте, бомбите и десантируйте пехоту на окрестные здания. Только когда все строения противника в округе будут снесены, можно будет занять территорию (после нажатия на F9 можно чиниться, обустраивать территорию и параллельно вызывать другие строения, не дожидаясь прилета вашей цитадели). Наиболее живучими почему-то оказываются электрички, да и цитадель противника может появится снова. Отступление во время боя для починки в вашей ближайшей цитадели в большинстве случаев приводит к провалу атаки — нужно будет все начинать сначала и неизвестно на какие деньги, поэтому желательно прикупить аптечку и время от времени отъезжать и принимать.



Оборона своей цитадели

Первым делом надо не забывать время от времени нажимать на F5 и F6 — ваши орудия и зенитки быстро выходят из строя, но об этом вас никто не информирует. Можно неограниченно долго чиниться в Claim Square по «F» — все рядом. Кидайте на врагов пехоту, танки, AAV, но берегите бомбардировщики на будущее. По F12 можно переключится в орудийную башню любой цитадели — удобно для отражения атак с воздуха или если враг еще далеко. В этом режиме также можно десантировать пехоту и танки. О вражеских бомбовых ударах вас ставят в известность — сразу после этого лучше сделать удаленный Fix All той цитадели на карте.

Нападение на вражеский объект

В этом случае понадобится пехота — солдаты минируют здание, и оно взрывается, но лучше, если при этом будет присутствовать пара танков или AAV. В крайнем случае можно использовать бомбардировщик. Тратить снаряды (правая клавиша мыши) не очень рекомендуется, они больше пригодятся в бою с вражеской техникой. Когда сражение выиграно, можно продать оставшиеся юниты по «DEL» — и тогда производство текущего юнита данного типа будет ускорено. При этом построить что-либо на захваченной платформе будет нельзя. На одиноко стоящую пушку лучше натравить танки, чем подставляться самому. Если вам предстоит захватить вражескую «высоту», то перед атакой лучше обстрелять ее гранатами и мортирами снизу.

1.7 Бой с вражескими юнитами



Владимир **ПРЫГИН**



Пехоту проще всего стравить со своими головорезами. Здесь неэффективно использовать снаряды, лучше стрелять лазером, Cupid Missile или огнеметом. В крайнем случае можно их просто давить. Вражеский танк отвлекается вашим и в это время расстреливается. Также хороши Cupid Missile и самонаводящиеся ракеты. По воздушным целям стрелять практически бесполезно до тех пор, пока истребитель не несется прямо на вас, горя желанием сбросить свои бомбы — вот здесь-то и можно выстрелить пару раз в лоб. Другой вариант — самонаводящаяся ракета или стравливание со своим AAV.

Земная поверхность

Единственной опасной поверхностью является лава. Плавать по воде можно, и чем адванснее wraith, тем свободнее, но там где глубоко (более темный синий), вас не пустят. Забираться на крутые холмы не всегда получается.

Где прописывать заветное $FFFFFF

Все savegame файлы элементарно взламываются в любом hex-editor (.sav для файлов campaign и .sfl для файлов quickstart — не то, что в Red Alert, где попробуй найди!). Файлы имеют различный формат, т.к. в файле кампании кроме денег и жизней в миссии на конкретном уровне-планете еще хранятся текущие вооружения и общий кредит по миссиям. Оба формата имеют заголовок фиксированной длины и переменную часть — параметры игры, положения юнитов и т.п.

В таблице ниже приводятся адреса в savegame для первых (наиболее простых) уровней игры, начиная с которых, при желании можно прописать заветное трехбайтовое $FFFFFF.

При этом Z unmined — ресурсы планеты, которые становятся деньгами в результате работы электричек, Z mined — деньги, доступные с самого начала, Lives — количество жизней, Credit — общий кредит по миссиям в кампании (За каждую миссию полагается вознаграждение, которое тратится в основном на upgrade).

Две строчки в последней таблице объясняются тем, что при запуске новой кампании, в отличие от quickstart, ряд параметров выбирается случайным образом (меняются вознаграждения за прохождение миссий, текстурки планет, начальная галактика, хотя конкретный набор планет в галактике остается неизменным), что, видимо, вызывает смещение адресов в один байт в самом формате .sav. Так, например, если название стартовой галактики EuroNodeius, то нужно брать первую строчку таблицы, а, скажем, для Etamin, Fallway, Arjuna подойдет вторая строчка Erudara*. Во всех случаях перед байтом с адресом из таблицы должен всегда находиться байт со значением $FE.



Общие впечатления

Еще после прохождения демки автор пообещал себе купить полную версию при первой же возможности.

+ О плюсах автор сказал бы следующее:

Широта и Долгота мысли разработчиков, наконец-то слепивших бесподобную игрушку в смешанном жанре;

Динамичность;

Отказ от использования полигонов для изображения людей в пользу спрайтов — реалистичности больше и тормознутости меньше;

Идея о контролируемом распределении ресурсов (Броня/Скорость);



Простота в управлении (в отличие от танковых симуляторов).

- Среди минусов (мечтать не вредно) можно выделить следующие:

Мало-мало типов зданий и, соответственно, функций;

Однообразность миссий, ввиду простоты заложенной концепции;

Ограничение на три башни-зенитки у каждой цитадели;

Ограничение по количеству жизней;

Неудобный режим управления в external view;

Невозможность переключения между остальными юнитами (ведь симулятор пехотинца или какого-нибудь танка выглядели бы также, отличался бы только — AAV или Bomber);

Отсутствие плавающей боевой техники;

Автор все же предпочитает строить цитадели там, где хочется, а не там, где можно (как в C&C, а не в Z);

Непонятен тот факт, что необходимо много ездить по карте, хотя все подконтрольные юниты почему-то перемещаются во времени мгновенно. Можно было бы сделать ускоренное десантирование wraith с AAV или транcклюкацию хотя бы между цитаделями;

Отсутствие хотя бы примитивных заграждений — пехота и танки, атакующие далекую цитадель, часто напрягают;

Невозможность удаленного размещения пушечки-зенитки у цитадели — надо ехать;

Отсутствие прицела с многократным увеличением (как в MDK), хотя это относится к большинству 3D Action игр;

Отсутствие возможности лечения юнитов в бою.

СИ



Quickstart .SFL

Планета	Z unmined	Z mined (деньги)	Lives
Erudara	$14C	$41F	$2FB
Priva	$162	$415	$2F1
Solaris	$14C	$40F	$2EB

Campaign .SAV

Планета	Общий credit	Z unmined	Z mined (деньги)	Lives
Erudara	$1see	$CDA7	$D07A	$CF56
Erudara*	$1D	$CDA8	$D07B	$CF57











Владимир ПРЫГИН

Классификация оружия

Категория: WRAITH ECHNOLOGY

Название	Тип Upgrade	Цена Upgrade	Описание
Wraith Chassis	Standard Reinforced Advanced	* 20000 40000	Увеличивается прочность, броня
Laser	-100 -109 -123	* 25000 50000	Больше дальнобойность, бойная сила
Heat-Seek Missile	Alfa Beta Gamma	* 8000 12000	Больше дальность, лучше наводится
Cupid Missile (Katuyshka)	-1 -2 -3	12000 8000 10000	Пачка ракет, эффективнее, чем просто снаряды
Flame Gun	-1 -2 -3	15000 9000 6000	Эффективно против пехоты и зданий
Land Mine	-1 -2 -3	8000 7000 6000	Безопасна для ваших юнитов, больше мощность
Remote Repair	2/3 health > 2/3 health s health > s health	10000 15000 20000 25000	Восстанавливает все большую часть здоровья за раз
Spline Gun	Normal Improved Ultra	14000 14000 14000	Становится все эффективнее и мощнее
Mine Layer	Level 1 Level 2	20000 16000	Автоматически укладывают 14/20 мин соответств. Необходима также технология минирования
Helix Missile	Level 1 Level 2 Level 3	25000 15000 10000	Управляемая ракета — растет точность, дальность и сила поражения
Mole Torpedo	Level-1 Level-2 Level-3	29000 22000 28000	Низкая скорость, но эффективна против пушек, мин и пехоты
Mortar	Normal High Explosive Armor Piercing	30000 20000 18000	Удобно стрелять из-за холма, эффективен против зданий
Hive Missiles	-	35000	Самонаводящаяся ракета, украденная технология
BFM 9000	-	40000	Эффективна против воздушных целей
Antimatter Disk	Level 1 Level 2 Level 3	60000 30000 40000	Летит низко вдоль земли, нанося урон юнитам противника

* — отмечено то, что уже имеется по умолчанию.

Категория: MISSION SUPPORT

Наименование	Цена	Максимальное количество
1 live	8000	<= 9
1 soldier	текущ.	<= 19
1 tank	текущ.	<= 19
1 AAV	текущ.	<= 19
1 Bomber	текущ.	<= 19

Для того, чтобы купить все-все-все, потребуется 1765 кредитных рубликов новыми (см. следующий раздел).











Владимир ПРЫГИН

Категория: GENERAL ECHNOLOGY

спрайтовые	Название	Тип Upgrade	Цена Upgrade	Описание
	Soldier	Recruits Green General Infantry Veterans Elite Guard	* 4000 8000 16000 23000	Пушечное мясо с лазерными пушками, растет мобильность, бронежилетность, последние даже сшибают танки первого уровня
	Tank	Wildcat	*	Увеличивается скорость, броня и дальность. В бою основная боевая единица. Puma чинится сама, но не на 100%
		Hyena	7000	
		Cheetah	11000	
		Leopard	22000	
		Puma	35000	
	AAV	Sparrow	*	Стреляют торпедами, лазерными пушками, увеличивается мощность пушек
		Crow	5000	
		Hawk	10000	
		Condor	18000	
		Eagle	26000	
	Bomber	LR-12	*	Основное оружие против цитаделей, на борту есть 2 флакона анти-ракетной пыли, а boosted получает еще анти-AVV лазерную пушку
		LR-18	7000	
		LR-23	18000	
		LR-40	17000	
		LR-51	25000	
	SAM Site	Salvo Barrage Rake	* 15000 40000	Зенитка, растет скорострельность и точность
	Turret	Alpha Beta Gamma	* 15000 40000	Пушка, растет скорострельность, дальность, броня
	Citadel	Spitter Shrike Saracen Slammer Slaughterhouse V	* 8000 16000 28000 40000	Цитадель, растет мощность и скорострельность, последние модели сбивают AAV с одного выстрела
	Power Plant	210 THZ 270 THZ 330 THZ 390 THZ	* 8000 14000 24000	Электричка, растет скорость выработки денег
	KSAT	Peacekeeper Warmonger Punisher	18000 36000 72000	Лазерный луч, карающий с неба. Растет мощность, один выстрел стоит 900/600/600 соответственно

Просто коды

Во время игры наберите **«M»** — появится строка для обмена сообщениями. Далее введите код и нажмите **«Enter»**.

CHUMP — бессмертие, неуязвимость;

DANGEROUS — бесконечное оружие (по правой клавише мыши), но ваши юниты — конечны. Если хотите воевать с юнитами, придется ломать деньги;

TUFF — мощь всего оружия увеличивается в несколько раз, любым оружием можно взрывать юниты и здания;

CHUMP — введенный еще раз, включает суперскорость, но некоторые виды оружия становятся недоступны.

Все режимы могут быть активированы как по отдельности, так и в любой комбинации, повторный ввод кода отключает режим (за исключением кода **CHUMP** — он отключается после третьего ввода). Текущий режим высвечивается на панели кабины, внизу.









Владимир **ПРЫГИН**

ГЭГ
ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ ПРОХОЖДЕНИЯ

Итак, выбираем из стартового меню «New Game» и понеслось...

Не будем перечислять все, что может быть проделано, а ограничимся только действиями, необходимыми для прохождения игры.

Отсмотревши кошмарик про нехорошую девочку и не менее плохих монстров, Гарри Таскер принимает единственно правильное решение: поспать еще. Пока он спит, вы можете прочитать его досье и проникнуться непростой судьбой главного «героя». Щелкнув на слове «penguin», можно воочию познакомиться с мерзким пингвином, так основательно напакостившим нашему горе-детективу. Проснувшись от назойливого телефонного звонка, побродите по квартирке Гарри, потыкайте туда и сюда, кое-что запихайте в свой инвентарь, ну и как обычно...

На журнальном столике стоит огромная банка со шпанскими мушками. Щелкните по ней и, пока мухи радостно разлетаются по своим делам, проверьте содержимое лежащего рядом бумажника. Из него надо вытащить двадцатку, на которой накорябан телефон старого Ляо из подвальной прачечной. Теперь можно позвонить ушлому китайцу, применив банкноту к номеронабирателю на красивом желтом факсе. Выберите из списка, который пришлет Ляо, любой предмет (все равно он обманет) и приступайте к изготовлению видеоматериала, так необходимого для плодотворного обмена с китайским дедушкой. (Рекомендую сначала позвонить своей начальнице Люси, нажав на кнопку «Босс» на факсе). Люси расскажет, что надо делать и пришлет досье на Маркиза и его жену.

Возьмите видеокассеты на полке под телевизором, эспандер и ТВ-шнур. Вставьте одну из кассет в видик и подключите ТВ-шнур к разъему на штативе подзорной трубы. Аппарат готов к работе и стартует автоматически при нахождении нужного окна в объективе подзорной трубы. Не пытайтесь записывать кассету стоя на полу — Ляо с негодованием отвергнет предложенный видеоматериал. Чтобы записать нечто способное удовлетворить привередливого старика, надо залезть на шкаф у окна. Ибо, как известно, со шкафа всяк лучше видно. Для этого надо достать эспандер и набросить его на крюк над шкафом. Щелкните по ручке эспандера и, когда вы ухватитесь за нее рукой, щелкните еще раз по руке. Удобно устроившись на шкафу, возьмите журнал «Флайбой» и, заглянув в трубу, найдите окошко, в котором что-нибудь происходит.

Спрыгнув со шкафа, идите прямиком в туалет, не забыв, конечно, вытащить записанную кассету из видика. В туалете положите кассету в лифт, и Ляо не замедлит прислать визитную карточку, правда, без фотографии.



Фотографию можно отыскать в журнале Флайбой, найденном на шкафу. Вредная девица на обложке не будет ни в какую соглашаться на просмотр журнала, мотивируя это тем, что Гарри уже видел ее во всех возможных ракурсах. Но ее можно обмануть. Для этого надо применить журнал к зеркалу (это можно сделать только на крупном плане полки под зеркалом). Возьмите фотографию и примените ее к визитной карточке. Теперь у вас есть какой-никакой, а документ. Не забудьте прихватить пистолет, лежащий там же на полке под зеркалом.

Посмотрите два блока новостей по телевизору и поиграйте в кровавую игру на кухонном столе до полной и окончательной победы. Заколов десять мух, пожарьте их в микроволновке. Не спрашивайте зачем — потом пригодится.

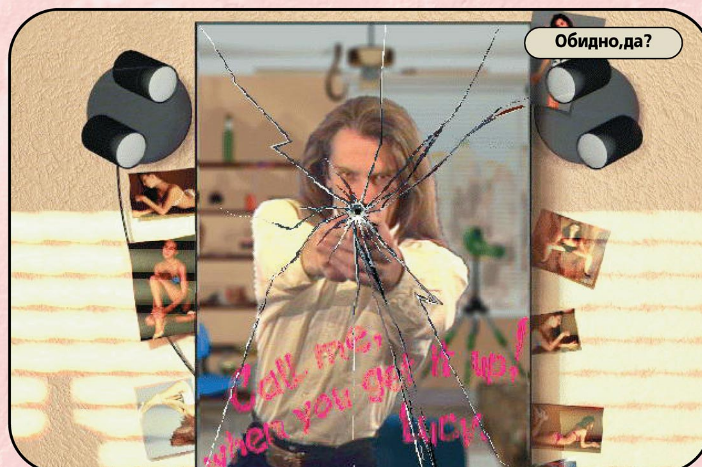
Ну вот и все — можно ехать в Замок. Хотя лучше выменять у Ляо все, что удастся, чтобы не кататься туда-обратно. Ляо охотно примет еще одну видеокассету, записанную со шкафа. Затем старый перец заартачится. Надо послать ему журнал «Флайбой». В результате у вас в инвентаре образуются такие нужные вещи как связка ключей и гаечный ключ.

Возьмите из умывальника в туалете карманную игру «Гэгбой». К сожалению, сыграть в нее не удастся — нет картриджа... Но всему свое время.

Смело выходите на улицу, садитесь в машину — и вот он Замок! Но мы в него пока не пойдем, нужно собрать еще кой-какое барахло. Спуститесь на пристань слева и залезьте в телепортационную дыру. Попав в параллельный мир, достаньте картридж для «Гэгбоя» из почтового ящика. Если хотите, можете поиграть прямо здесь, пока никто не видит. Наберите 66 очков (надеюсь, вы поняли, что принцип совсем не похож на ТЕТРИС) и вы получите телефон конторы по выдаче Супер-призов.

Откройте ключами дверь в домик Отшельника и заберите кусочек Иверия, который валяется на столике рядом с шахматами.

Вернитесь на пристань через дыру рядом с почтовым ящиком и подойдите к воротам в Замок. Так и есть — зак-





Живут-же люди...

рыты. Придется подергать за веревочку, авось дверь и откроется...

А вот и хозяин мчится нас встречать. Отрапортуйте ему, что вы гинеколог, и визитку покажите, чтобы старый алкоголик успокоился.

Во дворе Замка надо подобрать канистру с бензином (она находится в сторожке слева от выхода) и резиновый шланг (он лежит на камне у минного поля).

Заходите в холл Замка — там тоже есть чем поживиться. На столике у бассейна лежит банка из-под диковинного напитка «Косорыловка», на трамплине валяется прицел от зенитки — очень нужная вещь! Что, уронили? Да... теперь придется повозиться... В бассейне проживает плохо кормленная акула. Придется спускать воду — ручка в нише за главной лестницей. Вот только сигнализацию надо отключить, а это ох как непросто! Ладно, займемся этим потом. Сейчас есть дела поважнее.

Идем в комнату Марго. Она в конце коридора, ведущего налево от главной лестницы. К сожалению, по пути добавилась еще одна головная боль — найти выпивку для героического Маркиза. На двери в комнату Маркизы висит кодовый замок, но это не беда — код написан на коврике под ногами. Срисуйте его и наберите на панели замка. Ну вот мы и в комнате! Возьмите метлу справа от входа. Подойдите к туалетному столику с зеркалом и возьмите на нем малахитовое яйцо и губную помаду. (Можно посмотреть в зеркало, только не стоит красить губы!). Слева от зеркала под астрологической картой находится сейф с тремя замочками. Что нам надо? Правильно, три ключика! Ключики лежат в чучеле крокодила, подвешенного к потолку (посмотрите вверх от входной двери). Потыкайте метлой крокодила в брюхо, и вы станете счастливым обладателем двух ключиков. Третий же ключ просто не существует в природе. Достойную ему замену можно получить с помощью нехитрого колдовского приема. Разбейте яйцо о каминную решетку и достаньте из него иголку. На камине также лежит книжка с заклинаниями. Положите иголку в чашу, стоящую посреди комнаты, и примените к ней магическую книжку. Щелкните в любое из заклинаний и повторяйте этот процесс, пока Вам не удастся наколдовать одноразовую фомку.


«Не люблю я этих собак — от них запах, шерсть...»

Возьмите фомку и разберитесь с ее помощью и с помощью крокодиловых ключиков с замками на сейфе. Вот теперь повезло по-настоящему! Этим прекрасным предметом можно взломать книжный шкаф, стоящий слева от входа.

Смело спускайтесь в подвал. Под ванной справа валяется капкан. Спуститесь еще дальше в подвал и примените его к змее, которая радостно встретит вас у входа. Снарядите ловушку жареными мухами, и бедное животное падет жертвой своей неуемной жадности. И поделом, нечего было кусаться! Идите налево и пощелкайте по бочкам в верхнем ряду. Неожиданно явившийся Маркиз наконец получит то, к чему так стремилось его измученное сердце. Но мы тоже не с пустыми руками! Что это там беленькое чернеется в бочке? Это денежка. И она нам несомненно пригодится.

Выходите наверх и подслушайте разговор Марго с Черным Братцем. После того, как злодеи уйдут и Вам станет кое-что известно, смело выходите из шкафа.

Вот она таинственная книга. Попробуйте с ней разобраться. Но только что-то начало получаться, как вездесущий и вконец освиневший Маркиз лишает нас этой чудесной вещи!

Ну и черт с ней! У нас и так куча информации и не плохо бы прокатиться домой и протелефонировать любимому боссу.

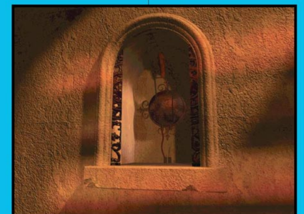
К сожалению, дверь заперта, и известный нам код не подходит. Ага, тут тоже есть коврик... Не получилось...

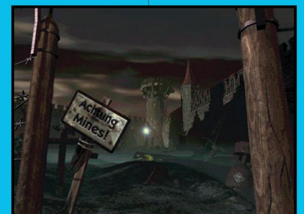
Ну что же надо как то выбираться из этой западни. Помимо фолианта, Чер-

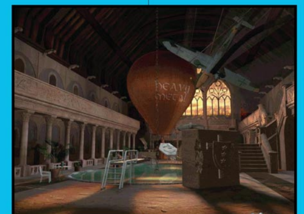

Есть ли жизнь на Марсе?





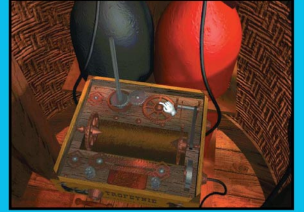




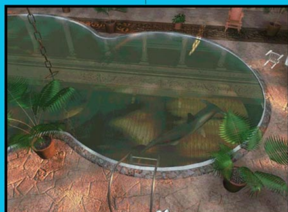
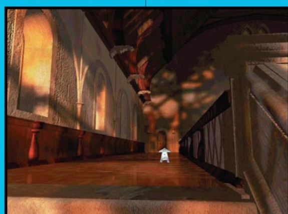


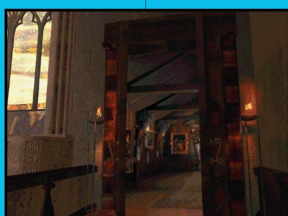
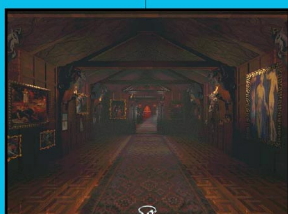


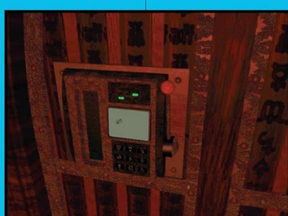




Александр КОПОВ

ный Братец притащил Марго ряд нужных и полезных вещей — ноутбук и какое-то странное периферийное устройство. Запустите устройство, вставив денежку в специальное отверстие на нем. Теперь надо влезть в ноутбук. Конечно, это нехорошо, а что делать?

Наберите слово «password» и залезайте в демонстрашку Brooma 666. Щелкните по бензопиле (по пингвину щелкать не надо, он и так уже Вас достал!), и вот проверенное веками средство у нас в руках! Из компьютера надо материализовать еще ряд предметов. Войдите в XXX-Pics и наберите там бельишка и побольше!

Теперь с помощью бензопилы открывайте балконную дверь — и на свежий воздух! Внизу стоит моторка, и единственная возможность до нее добраться — прыгать. Но, конечно, не просто так, а привязавшись. Для этого, стоя на балконе, примените похищенное у скелета белье к своей ноге и методом проб и ошибок подберите нужную длину веревки. Уцепитесь рукой за сидение моторки и домой! (В Замок возвращаться бесполезно - все равно Маркиз прогонит).

Вернувшись домой, надо позвонить Люси и, узнав, что все не так-то просто, попытаться проникнуть в Замок окольными путями. Для этого пошлите Ляо оставшиеся у вас ценные предметы, а именно Гэг-бой и некий Суперприз. Неизвестно что это такое, но, судя по реакции старика, вещь просто удивительная. (Чтобы выменять Супер-приз, выберите что-нибудь из списка Ляо и позвоните в призовую контору, применив бумажку с номером к факсу. Теперь идите к лифту в прачечную и получите то, что Вам причитается). Судя по присланным Ляо вещам, нам предстоит прогулка по канализации. Чтобы туда попасть, отвинтите с помощью гаечного ключа гайку на основании унитаза, откройте крышку унитаза и примените помаду к образовавшемуся на полу игровому полю размером 3х3. Теперь перед Вами сложнейшая задача — проиграть в крестики-нолики. После того как Вам удастся с ней справиться, нажмите ручку спуска воды — и путь свободен!



Примените к образовавшемуся отверстию водолазный шлем и спускайтесь вниз. Дальнейшие передвижения по лабиринту лучше всего совершать с помощью карты. Если Вам не удается пройти дальше из-за канализационного монстра, то хватайте любой из проплывающих мимо странных предметов и швыряйте его прямо в светящиеся глаза. В любом из тупиков наберите камней и найдите рогатку, поднявшись по трубе, в месте, помеченном на карте галочкой. При попытке подняться в трубу, помеченную крестиком, Вас будет ожидать неприятный сюрприз. Примените к крысе рогатку с камнями и начинайте охоту. Степень натяжения рогатки зависит от того, сколько вы держите нажатой кнопку мыши. (Совет бывалого стрелка: проще всего попасть в крыс, вылезающих по центру и справа. Но учтите, что пока Вы держите прицел на отверстии, крыса оттуда не вылезет. Она, конечно, дура, но не настолько.)



Выбравшись из люка в холле Замка, еще раз зайдите в комнату Марго и снимите последние трусики со скелета в ноутбуке. Лучшее, что можно придумать после позорного изгнания — это пойти искать украденную Маркизом книгу. (Кстати, проходя по коридору из комнаты Марго, найдите в одном из цветочных горшков слева сломанную расческу). Не спускаясь по лестнице, пройдите до конца галереи и войдите в дверь. Эта часть игры еще недостроена, но на третий раз Вы сможете пройти в комнату, где хранится огромное количество старых батареек. Найдите «живую» батарейку на полу и идите в холл.

За воздушным шаром, наверху, видна дверь, которая ведет к кабинету Маркиза. Чтобы до нее добраться, надо запустить воздушный шар, собрав механизм, находящийся на дне его корзины.

Примените к этому мудреному механизму канистру, шланг, расческу, банку «Косорыловки» и странную бутыл-



Александр КОПОВ



Действующая модель генератора женского белья.

ку, которую надо подобрать в нише справа от лестницы. Теперь можно лететь, но лучше сначала подготовиться к тому, чтобы отключить систему сигнализации, которая находится в комнате Маркиза.

Для этого нам понадобится «Фотороид» (лежит в шезлонге у бассейна), кассета к нему (лежит на перилах коллонады слева от входа в холл) и батарейка. Снарядите «Фотороид» и примените его к портрету Маркиза, висящему над лестницей. Вы можете сфотографировать любого из трех персонажей, представленных на этом бессмертном шедевре.

Теперь запускаем воздушный шар с помощью ручки, подозрительно напоминающей штопор, и летим к заветной двери. Зайдя в комнату Маркиза, обратите внимание на модель самолета, стоящую на верстаке. Поковыряйте постамент, на котором стоит самолетик. Так и есть, маниакальный старик залил клеем бесценную книгу! Полностью отковырять ее не удается, поэтому надо отправиться на поиски какого-нибудь подходящего приспособления. Но сначала отключим систему сигнализации. Для этого надо приложить сделанный Фотороидом снимок к глазку видеокамеры, находящейся справа сверху на мониторе, и нажать кнопку OFF на экране.

Выходим из комнаты и забираем у одного из рыцарей в коридоре миноискатель.

Вернувшись на шаре в холл, спустите воду из бассейна с помощью ручки, находящейся слева от лестницы. Теперь можно залезть в бассейн и попробовать взять прицел. Что-то нам сегодня хронически не везет. Но неспроста же рядом валяется авиабомба — бросьте ее в колодец — и прицел Ваш! Теперь можно выйти во двор, подойти к минному полю и запустить по нему миноискатель пылесосного типа. Поднимитесь в башню, приделайте прицел к зенитке и начинайте охоту за несчастным самолетом (не бойтесь, этого всего-навсего авиамодель). Совершив свое черное дело, подберите останки самолетика и бегом в комнату Маркиза. Поковыряйте самолетиком книгу... Очередной облом. Эта книга совсем не об этом... Медленным и печальным шагом выходим в коридор и ... натыкаемся на оброненный Маркизом фолиант. Скорее домой — отчитаться Люси о победе!

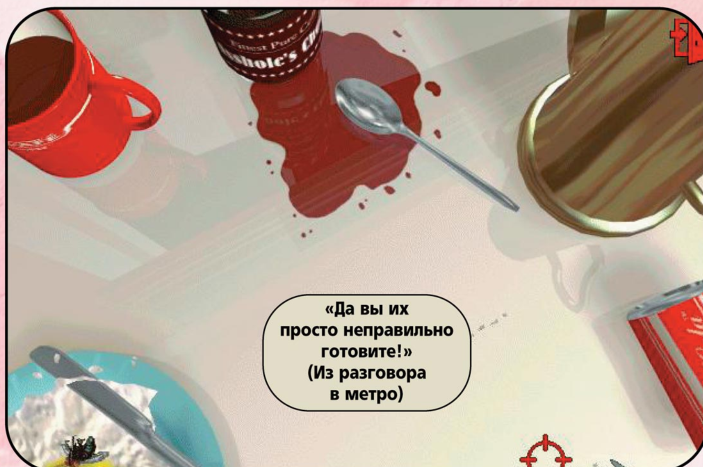

Очередная неудачная попытка инопланетного вторжения.

Вот так дела — Люси сидит на кровати и не обращает на нас никакого внимания. Единственный способ привлечь ее внимание, это показать ей фолиант. Ох, лучше бы мы это не делали, но поздно!

В этой плачевной ситуации можно делать только одно — плеваться и делать это надо очень быстро. Не страшно, если не получилось с первого раза — количество попыток не ограничено. К тому же потом выяснится, что Гарри забыли привязать. Найдите копье и тыкните им в спящего крокодила. Спросонок он злобно пожрет все курсоры. Призвать животное к порядку можно, еще раз ткнув в него копьем. Садитесь на крокодила и вылетайте в дыру в потолке. Вам предстоит полет среди полчищ жаренных кур. Можно потыкать в них копьем, сохранив тем самым несколько пальцев, а можно и не тыкать — кому как нравится.

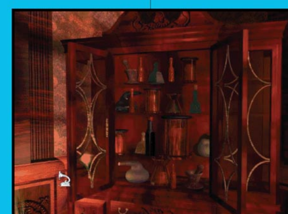
Свалившись с небес, идите в комнату Марго — там явно готовится что-то нехорошее. На столике у кровати стоит кувшин с адским зельем. Бросьте в него кусочек Иверия и выпейте. В результате свершившегося чуда пуговица пробьет брешь в стене и из тайника вывалится фолиант. Как только Вы его схватите — из мрака начнет проявляться Марго. Надо успеть бросить фолиант в камин, пока сердитая женщина не полоснула вас ножичком. Если не успели — попробуйте еще раз, а если успели, то можете отсмотреть кино о том «как в гарных украинских сказках добро перемогае зло».

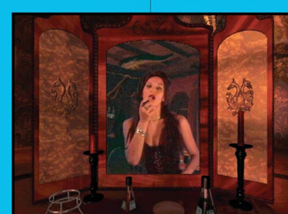
СИ

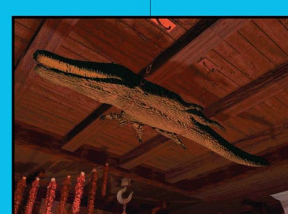

«Да вы их просто неправильно готовите!» (Из разговора в метро)

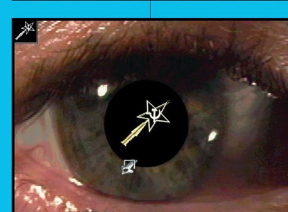


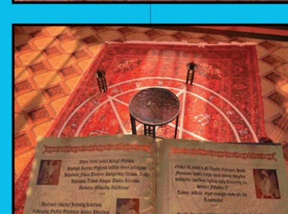


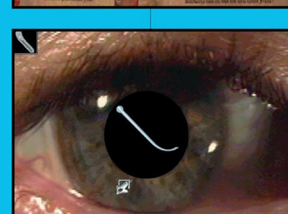












Александр КОПОВ

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Lords of Magic — это очень необычный сплав Lords of the Realm и Heroes of Might and Magic, над которыми висит вдобавок навязчивый дух RPG.



Sierra стала делать очень странные игры. Создается такое впечатление, что все, на что способны разработчики, это придумать сверхоригинальную концепцию, донести ее на экран монитора в симпатичном виде и так и оставить.

Lords of Magic — это очень необычный сплав Lords of the Realm и Heroes of Might and Magic, над которыми висит вдобавок навязчивый дух RPG. Прибавьте к этому еще и чрезвычайно жесткую игровую систему — и получите пошаговую стратегию с боями в реальном времени, в которой без труда обнаруживается жутковатая связь экономики и политики в невероятном фэнтезийном мире. Скажу сразу, если вам еще нужно делать уроки или завтра придется бежать на работу, то за **Lords of Magic** не стоит и браться. А вот если времени так много, что даже не знаешь, чем вообще можно заняться в ближайшую неделю, а вы к тому же достаточно упрямый человек, смело садитесь к монитору, берите в руки данное руководство и начинайте разбираться в азах магического искусства.



Выбор масштаба — дело серьезное, но я бы посоветовал играть с максимальным увеличением

ВСТУПЛЕНИЕ

Завязка игры такова. Некогда Земли Урак процветали в изобилии и богатстве. Добывалось золото, варился эль, росли магические кристаллы, жители совершенствовались в волшебстве и все было бы замечательно, если бы в один день колдун Балкоф не призвал силы зла и не объявил себя правителем всей страны. И тогда Семь Героев решают восстановить независимость и уничтожить Лорда Зла. При этом каждый из них преследует свои цели и ни за что не хочет объединить усилия с кем бы то ни было. Итак, именно вам надлежит, сражаясь за одну из доступных в начале семи рас, свергнуть Балкофа и стать правителем Земли Урак.

В самом начале игры следует сделать весьма ролевушный выбор в пользу характера своего героя. Итак, выбирать следует между Воином, Магом и Вором.

Воин. *Такого героя следует выбрать, если вы играете в первый раз и хотите ознакомиться с основными принципами* ***Lords of Magic****, не планируя довести дело до успешного конца. Как и положено воину, он обладает недюжинными боевыми характеристиками, включая атакующие и защитные способности. Юниты под его началом более успешно сражаются, хотя и сам он способен проявить себя на поле боя. Имеет маленький visible range. Этот герой крайне неохотно идет на компромиссы, предпочитая умственным упражнениям боевые действия. Жители города обычно относятся к нему с недоверием и признают своим покровителем только после освобождения Великого Храма от сил Зла. К магии относится с презрением, поэтому победить с помощью этого героя можно, только предельно накачав боевые характеристики юнитов. Но в самом начале игры, особенно для новичков, Воин вполне подходит.*

Маг. *Почти полная противоположность Воину. В общем, этот герой старается прежде всего развивать свои магические характеристики, а вот в качестве военного руководителя его способности равны нулю. Но, тем не менее, во время сражений Маг способен при умелом использовании заклинаний нанести еще более заметный урон врагу, нежели Воин. Одним из самых больших плюсов является то, что уже в начале игры ему доступно два заклинания. Visible range у мага несколько больше, чем у воина. Городские жители относятся к нему весьма лояльно, а когда он освобождает Великий Храм, степень их благосклонности становится более чем удовлетворительной. Этот герой к военным действиям равнодушен и иногда проявляет себя как очень искусный дипломат. Естественно, что Маг больше всего тяготеет к науке и всячески поощряет открытия новых заклинаний. К финалу ему становятся доступны очень мощные spell'ы, поэтому если вы серьезно настроены относительно прохождения игры, то Маг — самый оптимальный вариант при выборе героя.*

Вор. *Если вдруг случится такое, что вы досыта наигрались в Lords of Magic и жаждете новых ощущений, то вполне возможно, вам придется по вкусу именно этот герой. Его моральные принципы вполне стандартны для RPG, а в самой игре он в большинстве случаев старается побольше взять, поменьше отдав. Он одинаково покровительствует как военным действиям, так и магии, выступая, таким образом, «золотой серединой». Но увы, эта «золотая середина» не является наиболее разумным выбором героя в игре. Дело в том, что в* ***Lords of Magic*** *решающую роль играет не баланс между магией и грубой силой, а, собственно, магия. С другой стороны Вор обладает очень неожиданными свойствами, которые дополняют его откровенно средние характеристики. Жителям этот*





Выбор типа героя в значительной степени влияет на игровой процесс

Дмитрий ЭСТРИН



В любую минуту вы можете узнать всю информацию о своих доходах и расходах

герой в большинстве случаев нравится, особенно, когда он тратит на них деньги (что само по себе почти исключение). Вор обладает самым большим visible range, а в бою предпочитает дистанционную атаку, стреляя по врагу из лука. Конечно, какого-то особенного эффекта его стрельба не возымеет, но кое-что он сделать может. В переговорах с другими расами этот герой использует все свои дипломатические способности и, как правило, добивается нужного результата.

Выбор расы

В игре присутствует восемь рас, которые находятся в очень тесном взаимодействии. Прежде всего их следовало бы разделить по сюжетному принципу. Итак, это раса Смерти и остальные семь рас, которые пытаются полностью искоренить Смерть во всех проявлениях. (Покровитель Смерти — это, соответственно, Балкоф.) Кроме того, все нации находятся в оппозиции по отношению друг к другу. Порядок противостоит Хаосу, Вода — Огню, Земля — Воздуху, а раса Жизни больше всех остальных ненавидит Смерть. Чтобы было более понятно, объясню подробнее. Встреча представителей двух рас — явление очень популярное, и каждый раз оно может заканчиваться тремя возможными вариантами действий: сражением, дипломатическими переговорами и просто ничем. Так вот, если, например, воины Порядка встретятся с воинами Жизни, то в девяти случаях из десяти можно рассчитывать на благоприятный исход дела; если они встретятся с бандами Хаоса, то наиболее вероятно беспощадное сражение, и только сложные дипломатические действия могут привести к мирной развязке. А если воины Порядка встретятся с прислужниками Смерти, то боя не миновать в любом случае.

Чем расы отличаются друг от друга? Конечно же, своими юнитами и кроме того - доступом к разным заклинаниям. Но все же расписывать боевые характеристики каждого существа и особенности каждого заклинания — занятие неблагодарное. Тем более что в **Lords of Magic** около сотни юнитов, и все они очень похожи друг на друга. Впоследствии мы рассмотрим их на примере одной из рас, предварительно разделив на группы.



За какую расу играть лучше всего? Здесь все зависит от ваших личных вкусов. Конечно, наиболее мощной является раса Смерти, но за нее почему-то нельзя играть, пока не уничтожишь хотя бы один раз Балкофа. Для новичков я бы порекомендовал нацию, прославляющую порядок, так как, во-первых, она очень похожа на знакомый всем фэнтезийный класс людей, а во-вторых, в полном согласии с идеологией управление ею подчиняется определенной системе и более понятной логике. В дальнейшем все примеры будут так или иначе связаны с ней.

Весь игровой процесс стоило бы разделить на несколько этапов. Это, кстати, придумал не я, а создатели **Lords of Magic**, определив четкие границы между выполнением определенных действий игроком. Далее мы последовательно рассмотрим каждый из этапов, а заодно и самые важные принципы и особенности игрового процесса.

Коротко о целях

Итак, вы, Лорд Порядка, попадаете в Земли Урак. Что у вас есть? Прежде всего, это маленький, достаточно слабый отряд под руководством Воина, Мага или Вора на ваш выбор, город, который пока даже и не признал вас в качестве Повелителя, барак, гильдия воров, в которых за большие деньги можно нанять бойцов, и библиотека, в которой никто не открывает пока новых заклинаний. Во все вышеуказанные места можете смело заходить, не опасаясь внезапной атаки. (Чтобы узнать, как что называется, достаточно подвести к определенному объекту курсор). Но кроме них вы увидите множество других зданий, руин и построек. Все они тщательно охраняются, и просто так ими воспользоваться нельзя. Иначе говоря, здесь уже побывал Лорд Балкоф, принеся с собой анархию и беспорядок.

Прежде всего, вам нужно войско, чтобы показать жителям города свои возможности и свое расположение к ним. Для войска нужны деньги. А чтобы получить деньги, нужно войско. Разорвать этот жутковатый круг в самом начале игры помогут небольшие сбережения, размеры которых указаны в нижнем правом углу экрана. Немного золота, немного эля и столько же магических кристаллов. Наймите несколько отрядов, восстановите добычу ресурсов. Через некоторое количество ходов можно будет идти освобождать Великий Храм от Сил Зла. После его освобождения первый этап игры будет закончен. Затем нужно сформировать огромную армию и, участвуя в мирных переговорах с другими нациями, вести с ними «холодную войну». После покорения земель — вперед в атаку, на Балкофа! Не правда ли, просто? А теперь чуть-чуть поподробнее о том, что вам предстоит...

ПЕРВЫЕ ЗАВОЕВАНИЯ

Одним из самых важных понятий в **Lords of Magic** является понятие follower, последователь. Это свободные люди, желающие более тесно содействовать вам в борьбе против Балкофа. Вы вольны распоряжаться ими как угодно: можно заставить их собирать ресурсы, а можно тренировать в качестве воинов, а затем принять в свою армию. Но вся беда в том, что в самом начале игры про ваше существование почти никто не знает. Только освобождение Великого Храма поможет вам

В игре присутствует восемь рас, которые находятся в очень тесном взаимодействии. Прежде всего их следовало бы разделить по сюжетному принципу. Итак, это раса Смерти и остальные семь рас, которые пытаются полностью искоренить Смерть во всех проявлениях... Кроме того, все нации находятся в оппозиции по отношению друг к другу. Порядок противостоит Хаосу, Вода — Огню, Земля — Воздуху, а раса Жизни больше всех остальных ненавидит Смерть.





Несмотря на то, что города выглядят по-разному, функции их примерно одинаковы — добыча и обмен ресурсами, лечение юнитов...

Дмитрий ЭСТРИН

В скором времени, когда накопится по крайней мере около 100 единиц золота и столько же эля и когда вы найдете Великий Храм... можно... набирать в армию наемников.

получить известность, и тогда к вам пожелают присоединиться разные существа. Иначе говоря, если охарактеризовать понятие follower в самом начале игры, то нужно сказать, что оно равно нулю. В вашем распоряжении есть лишь несколько преданных вам человек и их хозяин — Воин, Маг или Вор. Все они объединены в один отряд, вместе передвигаются и вместе сражаются. Сразу отмечаю, что с этой армией освободить Великий Храм просто-напросто нереально, каким бы стратегическим гением вы ни обладали. Поэтому вам нужны еще люди, которых можно нанять в трех местах: в бараках, в гильдии воров и в башне магов. В бараках можно тренировать и нанимать пехоту и кавалерию, кроме того, здесь строятся корабли. В гильдии воров вам доступны различные стреляющие юниты и разведчики. В башне магов живут, соответственно, маги. Каждый из юнитов можно нанимать и тренировать. Но пока вы не можете никого тренировать, так как необходимая для тренировки характеристика follower, как уже было отмечено, равна нулю. Остается найм. Чем различаются наемные солдаты и тренированные? Тем, что за наемников вам придется внести круглую сумму вначале и вдобавок выплачивать каждый день условную сумму золотом и элем. А за обычных солдат вы платите единожды — только за тренировку. Итак, вы подвергаетесь большому экономическому риску, и если не будете выполнять простых правил, то очень быстро разоритесь и проиграете. На первых порах я советую нанимать конные юниты в бараках — двух отрядов должно быть достаточно. Далее вы должны максимально быстро добраться до шахты с золотом. Чем меньше времени было затрачено на передвижение, тем больше денег было сохранено. Отвоевать у Сил Зла «золотую» шахту довольно просто, старайтесь только, чтобы на наиболее рискованные операции шли именно наемники — жалеть их нечего, вы им, в конце концов, деньги платите. Захватив шахту с золотом, оцените свои силы. Если вы потеряли больше двух отрядов, распускайте наемников и ждите или попытайтесь провести битву еще раз, загрузив сохраненную игру. Если юнитов достаточно, как можно быстрее добирайтесь до ближайшей пивоварни и немедленно захватывайте ее. После успешного выполнения этой хитрой миссии надо обязательно распустить наемников и некоторое количество ходов подождать (не теряя времени даром, разведывайте территорию, только не уходите особенно далеко). Что будет, если вы станете удерживать наемные войска до самого конца? Во-первых, останетесь без денег, во-вторых, лишитесь нескольких очков славы (слава — очень важный игровой параметр). В лучшем случае каждый день вы будете получать некоторое количество золота и эля, но пока лучше зря их не расходовать. Если войскам следует подлечиться, то надо провести армию в город и заплатить в храме за лечение некоторое количество магических кристаллов. Поскольку пока кристаллы ни на что другое не нужны, а в ближайшем будущем добыча этого ресурса, так или иначе, будет восстановлена, смело лечите своих солдат и их хозяина до максимально возможного уровня. Стоит ли вести бои в это время? И да, и нет. Получение experience'а — дело святое, к тому же с выигранными боями связана еще одна приятная вещь, но рисковать хотя бы несколькими пойнтами здоровья солдат все же не рекомендуется, находясь в такой неопределенной ситуации. Вообще вокруг города обычно находится множество деревенек, которые по каким-то причинам охраняются из рук вон плохо, а в дальнейшем их можно превратить в бараки, гильдии воров и башни магов (последние строятся, кстати, сразу вместе с библиотеками). Если боевой уровень противника в деревне минимальный, то есть равен единице, то можно попробовать их захватить, а если он больше единицы, надо как следует подумать и объективно оценить свои силы. В принципе, одной армией в самом начале игры, не нанимая дополнительных отрядов, можно разбить врагов третьего и даже четвертого уровня без потерь. Но такая победа зависит от самых разных, изменяющихся факторов и рисковать, надеясь на благополучный исход, вряд ли стоит.


Захват бандами Хаоса кристаллов

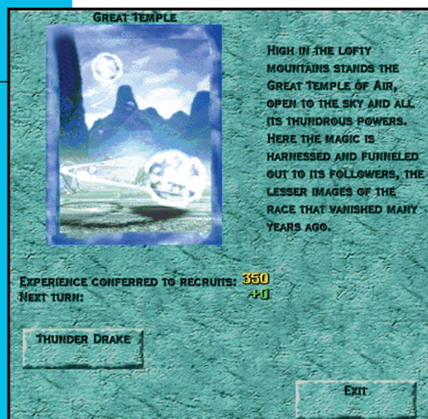


Опытные воины способны прекрасно справляться с силами Смерти



В скором времени, когда накопится по крайней мере около 100 единиц золота и столько же эля и когда вы найдете Великий Храм (обычно он располагается недалеко от города), можно, предварительно сохранившись, набирать в армию наемников. От того, сколько отрядов вы наймете, зависит и тип штурма. Если отрядов будет так много, что присоединить их к армии не удастся (под командованием героя может находиться ограниченное количество юнитов), то придется идти на приступ в два этапа. Первый раз — идет отряд наемников, цель которого — нанести максимальный урон противнику и торжественно сложить свои головы на поле боя, второй раз — основная армия под командованием героя. Можно попробовать захватить Великий Храм и в один этап при помощи одной только армии с некоторым числом наемных солдат, но наиболее предпочтительный вариант — применить оба типа штурма. То есть наемников нужно распределить между независимым отрядом и основной армией и идти на штурм так, как было описано в первом случае. Но осторожнее, не переусердствуйте с наймом — должно оставаться такое количество ресурсов, чтобы ими можно было оплачивать дни во время марш-броска от барака до Великого Храма. Естественно, после победы наемные отряды нужно сразу же распустить.

Что произойдет после освобождения Великого Храма? Во-первых, вы прославитесь. Во-вторых, благодарные жители мгновенно воздвигнут в городе крепость — оплот вашей власти. В-третьих, со всех концов Земель Урак потянутся люди, желающие находиться под защитой столь мудрого властелина и предлагающие взамен свои услуги, а параметр follower сдвинется, наконец, с мертвой точки. В общем, первый этап игры благополучно завершен, внутренние дела улажены, са-



В Великом Храме можно нанимать могучих существ, обладающих недюжинными боевыми характеристиками

Дмитрий ЭСТРИН


На стратегию проведения боя могут повлиять самые разные препятствия — холмы, впадины, ограждения...

мое время заняться внешней политикой, но прежде хотелось бы затронуть весьма важную часть игры, которую следует рассмотреть более подробно. Короче говоря, речь пойдет о real-time сражениях, от выбора стратегии в которых зависит, выиграете вы или проиграете.

СРАЖЕНИЯ

Одна из самых необычных особенностей **Lords of Magic** — сражения в реальном времени. Они потребуют от вас довольно сложной тактики, которая зависит от постоянного анализа поля боя. При этом следует учитывать множество разных параметров, изменяющихся с ходом сражения. Прежде всего, нужно твердо знать силу своего войска и помнить, что победа — это когда после боя остается большая часть вашей армии (в данном случае имеются в виду основные силы). Любой другой случай — это поражение.

Итак, как же объективно можно оценить свои силы? В каждом отряде может находиться до четырех типов юнитов, а герой способен руководить одновременно тремя отрядами. Чуть выше панели управления вы сможете увидеть символьное обозначение своей армии. Первым обычно числится герой (о его функциях на поле боя мы еще поговорим) далее — все остальные. Под каждым из четырех типов юнита есть два индикатора: текущий уровень experience'а и количество людей в отряде. Перед атакой на какой бы то ни было объект (а в **Lords of Magic** каждый объект охраняется) будет указан уровень боевых сил противника. Учтите, что у вашей полноценной армии уровень боевых сил где-то между четвертым и пятым. Прибавьте к этому еще ваше умение или неумение командовать юнитами, сделайте нехитрые математические вычисления и решайте сами.

Все юниты в начале игры можно поделить на три типа: смертники, ценные и абсолютно необходимые. К первым относятся наемники. Рано или поздно все равно придется с ними расстаться, поэтому их следует использовать в качестве авангарда и применять во всех рискованных тактических операциях. Как бы цинично это ни звучало, но смерть наемника на поле боя — положительное явление, если она послужила общему делу. В данном случае понятия «уволить» и «отправить на верную гибель» совершенно идентичны, но это вовсе не значит, что наемников нужно ненавидеть и преследовать единственную цель — убить их всех. Главная цель, повторю еще раз, это извлечение пользы из действий наемных солдат, а средства могут быть совершенно разными. Ценные юниты — это единственные три «последователя», которым не нужно платить деньги каждый день (в этом их ценность и заключается). При этом они до самой смерти не покинут вашего героя и будут служить до самого последнего момента. В начале игры их нужно беречь. Если разбит один такой добровольный отряд, то шансы захватить Великий Храм с помощью наемников еще есть, но уже меньше. И наконец, абсолютно необходимые юниты, вернее, необходимый, — это ваш единственный герой. В пылу сражения иногда о нем совершенно забываешь, но после его смерти выясняется, что проиграна не только битва, но и вообще вся игра. Герой почти всегда должен находиться в арьергарде и только в самых редких случаях более тесно использоваться в битве.



В бараках можно нанять представителей пехоты или кавалерии

Вообще деятельность героев разных типов на поле боя заметно отличается. Воин помимо демонстрации своей силы может проявить себя в качестве незаурядного лидера, заставляя подчиненные ему отряды собираться с силами для решающего удара. Маг в бою слаб, легко погибает, поэтому его ни в коем случае нельзя допускать до сражения. Впрочем, своими заклинаниями он способен заметно ослабить врага. Вор обладает целым комплексом замечательных способностей, часть которых может найти применение в бою. В целом он — прекрасный стрелок, но до боев ближнего радиуса его лучше не допускать.

Итак, постепенно вырисовывается приблизительное построение отрядов: впереди наемники, за ними добровольные юниты, а в их тесном кольце — герой, руководящий сражением. Такое построение, в принципе, одинаково для всех рас, но более конкретную формулу боевого строя вывести практически невозможно. Почему? Да потому, что юниты разных наций могут обладать совершенно разными способностями. Так, например, существа, поклоняющиеся Воздуху, могут летать, а это в корне изменяет всю тактику сражения. В дальнейшем мы будем рассматривать тонкости битвы на примере расы Порядка.

Юниты бывают трех типов. Первый тип — это пехота и кавалерия, которые друг от друга практически ничем не отличаются. Второй — лучники, и третий — маги. Наиболее логичное размещение их такое: сначала пехота(кавалерия), за ними лучники, за лучниками, соответственно, маги. Вполне понятно, что если пехота может использовать свои способности только в контактном бою, то лучники — исключительно в ограниченном дистанционном. А маги вообще не знают такого понятия, как «расстояние» и способны посыпать врага заклинаниями, где бы он ни находился. И поэтому такое построение обеспечит наилучший результат в ходе сражения.

Битва начинается с... паузы. Во время этой паузы вы можете оценить расположение своих войск и вражеских и даже отдавать приказы юнитам, которые будут исполнены позже. После нажатия пробела армия выстроится так, как надо, и наступает самый неопределенный период битвы. Противник обычно не желает атаковать в лоб, особенно, если он слабее. Поэтому он тоже стоит и ждет. Идти в атаку сразу, за исключением нескольких случаев, — грубая тактическая ошибка, потери будут в несколько раз превышать ожидаемые. (Только если вражеская армия состоит из одного-двух юнитов, можно идти в атаку в самом начале сражения). Как же заставить противника первым сделать решающий шаг? Компьютерный AI поведет свои силы в атаку только тогда, когда убедится, что ему больше нечего не остается (или, когда его войско значительно больше вашего). Провокацией атаки может послужить магическое заклинание. Если не все, то большая часть вражеских юнитов пойдет навстречу собей гибели. Пусть маг продолжает бить заклинаниями тех, кто остался в тылу, пока у него не кончится манна — обычно там весьма опасные существа, а весь авангард противника тем временем будет разбит — только не допускайте бес-

Битва начинается с... паузы. Во время этой паузы вы можете оценить расположение своих войск и вражеских и даже отдавать приказы юнитам, которые будут исполнены позже. После нажатия пробела армия выстроится так, как надо, и наступает самый неопределенный период битвы.



Разумное совмещение в одной армии существ разных наций дает неплохой результат

Дмитрий ЭСТРИН

...добыча ресурсов не зависит от шахты и пивоварни. Заставляйте трудиться побольше доступных вам людей в городе, и ресурсы будут добываться в больших количествах. Теперь было бы неплохо приказать обленившимся магам открывать новые заклинания...

порядка в своих рядах, старайтесь сохранить строй. Кого AI оставляет в тылу? Обычно стрелков или магов, ведущих дистанционный бой. Если ваши маги их еще не поразили, то посылайте к ним своих наемников — здесь они могут здорово помочь. После того, как на поле боя не останется ни одного вражеского юнита, можно праздновать победу. За выигранное сражение полагается определенный experience, а также некоторое количество ресурсов.



Но увы, не всегда все происходит так гладко. Очень часто армия противника превышает вашу по своим размерам. В сражениях с ней можно надеяться только на правильное построение и удачу. Если вы решили, что поражения не миновать, спасайте свое войско — убегайте с поля боя. В конце игры могут возникать такие нежелательные ситуации, что убегать будет враг — подобные попытки нужно решительно пресекать. Для того чтобы остановить побег, нужно узнать направление, в котором двигаются остатки армии противника. Просто отдайте своим войскам приказ «бежать с поля боя», и тогда вы без труда его вычислите.

В сражениях существует опция под названием «auto-calculate». Она должна быть знакома тем, кто играл в Heroes of Might and Magic. Но если там компьютер сам вел сражение, позволяя вам увидеть все его действия, то в **Lords of Magic** он просто анализирует ваши силы и силы противника и на основе этих анализов подсчитывает погибших и выживших и решает, кто победил. Доверять хитрым компьютерным махинациям время от времени можно, но советую быть осторожным по двум причинам. Во-первых, AI никогда не учитывает построение войск. Во-вторых, время от времени по невыясненным причинам он нагло ошибается в подсчетах. Но, повторю еще раз, иногда им стоит пользоваться. Особенно когда вы уверены, что хуже уже не будет. Еще несколько советов относительно поведения на поле боя:

Используйте весь магический потенциал, беречь манну в битвах не стоит.

Если между лучниками и вражескими юнитами что-то находится, то стрелы не будут долетать до цели.

Старайтесь сохранять дистанцию между лучниками и врагами.

В битве должно участвовать максимальное количество юнитов — это позволит избежать лишних потерь и набрать побольше experience'а.

Перед каждой битвой (особенно это касается самых важных сражений) очень желательно сохраняться.

ВТОРОЙ ЭТАП: ВНЕШНЯЯ ПОЛИТИКА

Прежде чем погрузиться в пучину политических изворотов и интриг, следует разобраться с новыми возможностями, которые в основном имеют место в городе.

Крепость. *Сюда приходят добровольцы, желающие содействовать вам в борьбе против Балкофа.*

Таверна. *Здесь можно за деньги покупать эль и приобретать известность, устраивая фестивали. Также в таверне делается эль.*

Магистрат. *В этом здании можете продавать за золото свою известность (сам процесс непонятен), а также заставлять специальных людей прославлять вас.*



Храм. *Если нужно подлечить свое войско, отдайте магам некоторое количество кристаллов. Кстати, здесь же эти кристаллы и выращиваются.*

Рынок. *На рынке можно продавать эль и кристаллы. Ваши люди будут зарабатывать тут деньги для государственной казны.*

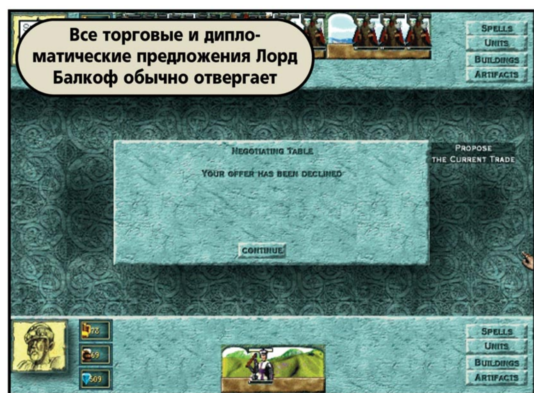
Как вы могли заметить, отныне добыча ресурсов не зависит от шахты и пивоварни. Заставляйте трудиться побольше доступных вам людей в городе, и ресурсы будут добываться в больших количествах. Теперь было бы неплохо приказать обленившимся магам открывать новые заклинания. При этом параметр follower должен быть равен по крайней мере единице. В башне магов тренируйте мага (не нанимайте, а тренируйте!) и отправляйте его в библиотеку. В библиотеке выберите одну из четырех книг, каждая из которых обозначает тип заклинания. Первые две справа связаны с заклинаниями битвы, остальные — с заклинаниями, дающими новые возможности в процессе игры. Выберите одну из книг, откройте страницу с нужным заклинанием и «кликните» на «begin research». Через несколько дней оно станет доступно вашим магам.

В скором времени ваше войско будет пополняться новыми солдатами, но вам нужны опытные бойцы, а обучать их в сражениях — дело рискованное и к тому же занимает слишком много игрового времени. Чтобы солдаты стали опытными, выберите из своей армии воинов с высоким уровнем experience'а и посадите в бараки, если это пехотинец, в гильдию воров, если это стрелок, или в башню магов, если это маг. Скорость получения experience'а у солдат зависит от уровня здания, в котором они находятся, поэтому, чтобы повысить скорость, нужно вовремя произвести нужный upgrade, заплатив соответствующее количество ресурсов. Итак, с домашними делами покончено, следует приступать к делам внешнеполитическим.

Встречаясь с представителями других национальностей, нужно не мешкая вступать в переговоры. Сначала преподнесите им подарок в виде небольшого количества какого-нибудь ненужного ресурса. После этого отношение этой нации к вам должно измениться. Через некоторое время ее представители будут сами предлагать вам выгодные и невыгодные сделки, что является признаком расположения к вашему королевству. Некоторые предложения нужно принимать, особенно если они касаются обмена юнитами. Тогда представится возможность с помощью новых отрядов быстрее открыть новые земли. Но некоторые нации могут быть изначально враждебно настроены по отношению к вашей персоне и атаковать безо всяких предупреждений. На этот случай надо обязательно запомнить эту нацию и попытаться покорить ее в первую очередь,



Дипломатия — одна из самых важных частей игры



Все торговые и дипломатические предложения Лорд Балкоф обычно отвергает

Дмитрий ЭСТРИН


Как вы видите, представители нации Воздуха способны преодолевать и водные препятствия

лишившись тем самым опасного соседства.

Кстати, известность о ваших славных подвигах быстро доходит до жителей других земель, и вполне возможно, что на этот раз они попросят освободить от Сил Зла их Великий Храм. На такие просьбы нужно как можно быстрее реагировать. При благополучном окончании таких кампаний вы получите еще несколько городов и их жителей в свое подчинение. Появление еще одного города — сложный период перехода игры в новое качество. Территория, подвластная вам, становится слишком большой, чтобы ее контролировать. К тому же это излюбленное время для действий Лорда Балкофа. Чтобы выжить, необходимо иметь не менее четырех больших армий, каждая из которых может справиться с противником седьмого-восьмого уровня безо всяких проблем. Две армии остаются в городах, две другие идут в разведку боем. До самого последнего момента пытайтесь сохранить мир с другими повелителями. Помните, что захват шахты и любого другого объекта, принадлежащего союзнику, может разорвать альянс, добытый тяжелым трудом. Но одновременно не следует давать им развиваться дальше. Союзник, осознавший свое могущество, часто становится серьезным врагом.

С появлением новых городов будут возникать новые проблемы. Все они решаются только правильным военным балансом. Его примерная формула такова: на каждые три города полагается пять-шесть армий в зависимости от их географического расположения. Например, если земли разных национальностей располагаются рядом друг с другом, то два войска в тылу способны при умелом маневрировании контролировать три города. Хотя, конечно, лишняя армия никогда не помешает.

Время от времени на ваше королевство будут совершать набеги отряды Балкофа. Разбивайте их по мере сил и возможностей, но не преследуйте тыловыми армиями слишком далеко — это может оказаться хитрой ловушкой. Захватывайте все свободные объекты, какие только можно найти. Постарайтесь поставить своих союзников в жесткие условия «либо я, либо он» или очень быстро уничтожьте их. Своевременно испытывайте новые магические заклинания, чтобы знать все их свойства и особенности. Некоторые из них могут изменять ландшафт — используйте их, чтобы по вашему королевству можно было быстрее перемещаться. После того, как кроме вас, Лорда Балкофа и союзников никого не останется, а большинство объектов будет захвачено, начинается третий, заключительный этап **Lords of Magic**.

ТРЕТИЙ ЭТАП: «ПЕРЕД ЛИЦОМ ЗЛА»

Итак, практически все готово для решительного шага к последней победе. Собственно говоря, тактика уничтожения Балкофа может быть самой разной, она зависит от многих обстоятельств. Я предложу несколько вариантов.

Сначала нужно хорошенько разведать территорию нации Смерти. В этом вам помогут шпионы. После этого закрепите все слабые места, отведите атакующие армии в тыл и приготовьтесь к тому, что Силы Зла могут разрушить самые гениальные стратегические планы в последний момент.

Первый вариант прост и рассчитан на случайные совпадения. Выберите самую сильную армию и подлечите солдат. В ней должно быть не меньше четырех-пяти «накачанных» магов. Теперь ведите свое войско в логово прислужника дьявола и разбивайте армии с Балкофом во главе, не обращая внимание на его строения. Здесь расчет только на неожиданность и на то, что вас никто не остановит. Шансов на благоприятный исход дела очень мало.

Второй вариант более сложный. В штурме должно участвовать не менее трех-четырех армий. Сначала идут самые слабые, захватывая на своем пути различные строения. В сражении с войсками Балкофа солдаты, естественно, погибают, но несколько ослабляют его силы. Затем в бой идут более сильные. Теоретически, ослабленное войско Балкофа в конце концов должно прекратить свое существование, но практически это случается не так уж и часто. Кроме того, эта тактика имеет большой минус, который заключается в том, что Лорд Балкоф не будет сидеть на одном месте, и его отряды могут появляться в самых неожиданных местах.

Третий вариант самый долгий, но зато и самый надежный. Организовав в тылу надежную защиту, оставшимися силами идем в земли Балкофа и разоряем их. Желательно, чтобы ваши войска подходили с разных направлений. Как только появляются вражеские отряды, уводите свои войска прочь окольными путями или атакуйте, в зависимости от своих сил и сил противника. Балкофу не останется ничего иного, как раздробить свою сильную армию на множество отрядов и гоняться то за одним героем, то за другим. В конце концов решающая битва должна его прикончить.

Что делать, если начинаешь проигрывать? Конечно же, загрузить сохраненную игру. Но если по каким-то причинам это невозможно, приготовьтесь к тому, что несколько городов придется потерять. Решите, какие именно. Предварительно взяв из них как можно больше и оставив как можно меньше, уводите сохраненные силы в тыл и готовьтесь к обороне. Если Балкоф сразу пойдет за вами, есть некоторые шансы на победу с помощью организованной обороны. Если он останется и будет развиваться в новых городах, вы проиграли.

На самом деле уничтожение Балкофа не такая уж и сложная задача. Гораздо сложнее дожить до того времени, когда с ним можно будет померяться силами. А там уж главное — терпение.

Последние советы

Если вы уже играли в **Lords of Magic**, то наверняка отметили неудобный интерфейс без привычной интерактивной помощи. Играть и так сложно, а тут еще непонятные тонкости управления... Да еще и загрузка каждой битвы длится около тридцати секунд... В общем, почаще заглядывайте по адресу **http://www.sierra.com**. Может, найдете что-нибудь интересное...

СИ



Лорд Балкоф способен разгромить неплохую армию безо всяких потерь

Итак, практически все готово для решительного шага к последней победе. Собственно говоря, тактика уничтожения Балкофа может быть самой разной, она зависит от многих обстоятельств. Я предложу несколько вариантов.

Сначала нужно хорошенько разведать территорию нации Смерти. В этом вам помогут шпионы. После этого закрепите все слабые места, отведите атакующие армии в тыл и приготовьтесь к тому, что Силы Зла могут разрушить самые гениальные стратегические планы в последний момент.

Дмитрий ЭСТРИН

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Лучше всего начать с создания своего собственного персонажа. Три заранее созданных персонажа не являются лучшими, хотя и с ними можно пройти игру. Подгоняя характеристики своего персонажа под свой стиль игры, вы сможете добиться больших результатов.

S.P.E.C.I.A.L.

Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck - Сила, Восприятие, Выносливость, Обаяние, Интеллект, Ловкость и Удача являются главными характеристиками персонажа. Желательно, чтобы эти показатели не опускались ниже 5.



Сила: Главные направления использования силы в игре - максимальный вес инвентаря и использование различных видов оружия. Величины силы 5 или 6 хватит для нормального использования почти всех видов вооружения. Если уменьшить силу ниже 5, то возникнут большие проблемы с ношением необходимых предметов в инвентаре.

Восприятие: Этот показатель желательно увеличить, если вы хотите играть за персонажа - «снайпера». Восприятие влияет на дальность эффективной стрельбы. Если вы планируете использовать в боях огнестрельное оружие, восприятие лучше довести до 7.

Выносливость: Этот показатель в основном влияет на количество Hit Points, т.е. на «живучесть» персонажа. На начальном этапе игры это очень сильно помогает. Для получения хороших результатов выносливость лучше довести до 6, 8 или 10.

Обаяние: Если вы планируете решать спорные вопросы в разговоре, а не в драке, то этот показатель лучше увеличить. При высоком уровне обаяния вашему персонажу будут верить в разговоре и появится возможность существенно снизить цены при торговле.

Интеллект: Это, возможно, один из важнейших показателей. Уровень интеллекта будет определять количество вариантов ответа в разговоре. При интеллекте ниже 4 ваш персонаж будет говорить только на «детском» языке. При увеличении интеллекта до 6 или 7 персонаж будет получать больше очков на способности и иметь больше свободы в разговоре.

Ловкость: Этот показатель определяет количество Action Points персонажа, т.е. сколько действий в бою персонаж сможет сделать за один ход. Очень важный показатель для начинающего персонажа.

Удача: Удачливый персонаж будет чаще встречать на своем пути места с хорошим оружием или деньгами, чаще и больше выигрывать в казино и т.п. Удачу лучше либо поднимать до 9, 10, либо опускать до 1,2. Средний уровень удачи почти не влияет на персонажа.

Черты

Различные черты увеличивают различные характеристики персонажа, но имеют и обратную сторону, т.е. «если где-то прибудет, то где-то обязательно убудет».



Gifted является неплохой чертой, особенно в сочетании с высоким уровнем интеллекта. Эта черта увеличивает главные характеристики, но уменьшает количество получаемых очков на способности.

Если вы предполагаете наносить противнику больше критических повреждений, то лучше взять Finesse.

Также неплохой чертой является Fast Shot - персонаж тратит меньше AP на выстрел, но не сможет стрелять прицельно.

Остальные черты можно выбирать по желанию, но почти все они имеют серьезные побочные эффекты.

Всего можно выбрать 2 черты.

Способности

Small Guns - способность эффективно управляться с легким огнестрельным оружием.

Big Guns - способность эффективно управляться с тяжелым огнестрельным оружием.

Energy Weapons - способность эффективно управляться с энергетическим оружием.

Unarmed - способность драться без оружия.

Melee Weapons - способность хорошо управляться с оружием ближнего боя.

Throwing - способность метко бросать гранаты и ножи.



First Aid - способность лечить легкие ранения.

Doctor - способность лечить тяжелые ранения.

Sneak - способность пробираться незамеченным.

Lockpick - способность открывать запертые двери, ящики и т.п.

Steal - способность красть вещи у других.

Traps - способность обезвреживать ловушки.

Science - способность разбираться с электроникой и другими сложно-научными вещами.

Repair - способность ремонтировать вещи.

Speech - способность уговаривать людей.

Barter - способность выгодно торговать.

Gambling - способность жульничать и блефовать в казино ради большего выигрыша.

Outdoorsman - способность выживать в неблагоприятных условиях.

Чем выше процент, тем эффективнее способность персонажа.

В начале игры можно выбрать три способности, которые наиболее нужны. Они сразу увеличатся на 20% и впоследствии будут увеличиваться на 2% вместо одного при распределении на них очков на способности.

Очки на способности персонаж получает при увеличении своего Experience уровня.

Лучше всего выбрать три необходимых способности из следующих:

Small Guns - нужна обязательно!!
Big Guns
Energy Weapons
Lockpick
Science
Barter
Speech
Steal
Unarmed
Melee Weapons

Специальные особенности (Perks)

Эти особенности даются персонажу, когда он набирает определенный Experience уровень. Специальные особенности в отличие от черт не имеют побочных эффектов.

Лучшие специальные особенности:

Awareness - позволяет получать больше информации о противнике.

Bonus Move - дополнительные очки, которые могут быть потрачены только на движение.

Bonus Rate of Fire - дополнительные очки, которые могут быть потрачены только на стрельбу.

Action Boy - дополнительные Action Points.

Tag! - специальная особенность, которая действует также, как выбор необходимой способности.

ОРУЖЕЙНЫЙ МАГАЗИН

Small Guns



1. 10 mm Pistol. Стандартный пистолет. Ценен только в самом начале игры.

Минимальная необходимая сила — 3
Вес — 4
Убойная сила 5 — 12
Попадание на расстоянии до 25 метров
Боезапас 10



Патроны 10 mm JHP или 10 mm AP
Тип стрельбы — одиночный



2. 14 mm Pistol. Мощнее стандартного пистолета, но ценен также только в начале игры.

Минимальная необходимая сила — 4

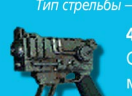


Вес — 4
Убойная сила 12 — 22
Попадание на расстоянии до 24 метров
Боезапас 6
Патроны 14 mm AP
Тип стрельбы — одиночный

3. Desert Eagle .44. Неплохой пистолет, но убойная сила не позволяет использовать его против сильных врагов.



Минимальная необходимая сила — 4
Вес — 5
Убойная сила 10 — 16
Попадание на расстоянии до 25 метров
Боезапас 8
Патроны .44 magnum JHP или .44 magnum FMJ
Тип стрельбы — одиночный



4. 10 mm SMG. Стандартный автомат.

Минимальная необходимая сила — 4



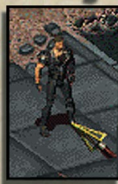
Вес — 7
Убойная сила 5 — 12
Попадание на расстоянии до 25 метров
Боезапас 30
Патроны 10 mm JHP или 10 mm AP
Тип стрельбы — одиночный, очередь



5. Hunting Rifle. Стандартная винтовка. Неплохое оружие для начинающего персонажа.

Данила СТРЕЛКОВ aka Uncle Dan

ЗАЩИТНЫЕ СРЕДСТВА

1. Leather Jacket. Кожаная куртка является самой слабой броней в игре.

Вес — 5

Увеличение класса брони +8

Защита от различных видов оружия:

Обычное	*20%*
Лазерное	*20%*
Огонь	*10%*
Плазменное	*10%*
Взрыв	*20%*



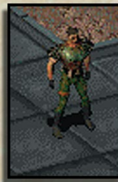
2. Robes. Одежды людей из Кафедрального Собора.

Вес — 10

Увеличение класса брони +5

Защита от различных видов оружия:

Обычное	*20%*
Лазерное	*25%*
Огонь	*10%*
Плазменное	*10%*
Взрыв	*20%*



3. Leather Armor. Кожаная броня защищает немного лучше куртки.

Вес — 8

Увеличение класса брони +15

Защита от различных видов оружия:

Обычное	*25%*
Лазерное	*20%*
Огонь	*20%*
Плазменное	*10%*
Взрыв	*20%*



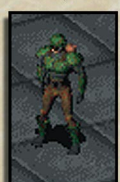

4. Metal Armor. Металлическая броня хорошо защищает от лазера.

Вес — 35

Увеличение класса брони +10

Защита от различных видов оружия:

Обычное	*30%*
Лазерное	*75%*
Огонь	*10%*
Плазменное	*20%*
Взрыв	*25%*



5. Combat Armor. Боевая броня является хорошо сбалансированной защитой.

Вес — 20

Увеличение класса брони +20

Защита от различных видов оружия:

Обычное	*40%*
Лазерное	*60%*
Огонь	*30%*
Плазменное	*50%*
Взрыв	*40%*



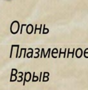
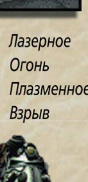
6. Brotherhood Armor. Броня Братства является отличной защитой до получения Энергетической брони.

Вес — 25

Увеличение класса брони +20

Защита от различных видов оружия:

Обычное	*40%*
Лазерное	*70%*
Огонь	*50%*
Плазменное	*60%*
Взрыв	*40%*

7. Power Armor. Энергетическая броня незаменима во второй половине игры.

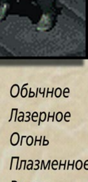
Вес — 85

Увеличение силы +3

Увеличение класса брони +25

Защита от различных видов оружия:

Обычное	*40%*
Лазерное	*80%*
Огонь	*60%*
Плазменное	*40%*
Взрыв	*50%*



8. Hardened Power Armor. Улучшенная энергетическая броня. Лучше ничего нет.

Вес — 100

Увеличение силы +3

Увеличение класса брони +25

Защита от различных видов оружия:

Обычное	*50%*
Лазерное	*90%*
Огонь	*70%*
Плазменное	*50%*
Взрыв	*60%*

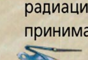
ПРЕДМЕТЫ


Stimpak— лечит легкие ранения.


Super Stimpak — лечит тяжелые ранения.


First Aid Kit — аптечка

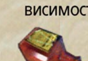

Rad-X — таблетки против радиации, необходимо принимать заранее.


RadAway — снимает радиацию.



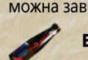
Mentats — таблетки для увеличения умственных способностей. Большая вероятность возникновения зависимости.


Psycho — увеличивает боевые характеристики и уменьшает интеллект (на время). Большая вероятность возникновения зависимости.


Antidote — противоядие.


Buffout — стероиды, увеличивающие силу и рефлексы. Большая вероятность возникновения зависимости.

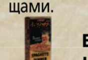

Nuka-Cola — аналог современных напитков. Возможна зависимость.


Beer — пиво.


Booze — ликер.


Iguana-on-a-stick — жареная игуана на палочке.


Iguana-on-a-stick — жареные кусочки мяса с овощами.


Box of Noodles — спагетти моментального приготовления.


Fruit — мутировавший фрукт.

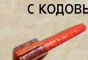

Water Flask — фляга для хранения воды.


Flower — красивый цветок.

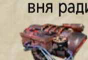

Radio — рация.


Lockpick — отмычки.

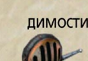

Electronic Lockpick — электронные отмычки. Позволяют открывать двери с кодовыми замками.


Flare — осветитель.


Geiger Counter — счетчик Гейгера, измерение уровня радиации.


Motion Sensor — датчик движения, позволяет видеть на карте живые объекты.


Stealth Boy — прибор невидимости.


Bug — «жучок».


Tape Recorder — магнитофон.


Tape — кассета для магнитофона и для PIP Boy 2000.

Rope — веревка длиной 45 метров.

Tool — инструмент для ремонта.

Yellow Pass Key — желтая магнитная карта — для открытия «желтого» лифта в The Glow.

Blue Pass Key — синяя магнитная карта — для открытия «синего» лифта в The Glow.

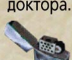
Red Pass Key — красная магнитная карта — для открытия «красного» лифта в The Glow.

Plastic Explosives — пластиковая взрывчатка с таймером.

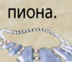
Dynamite — динамит с таймером.

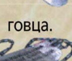

Bag — мешок средних размеров.


Doctor's Bag — чемоданчик доктора.


Lighter — зажигалка.


Scorpion Tail — кусок скорпиона.

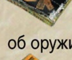

Necklace — ожерелье торговца.


Dog Tags — солдатские бирки Килиана.


Big Book of Science — книга о науке.


Deans Electronics — книга о ремонте.


Guns and Bullets — книга об оружии.


Scout Handbook — книга о выживании.



Минимальная необходимая сила — 5
Вес — 11
Убойная сила 8 — 20
Попадание на расстоянии до 40 метров
Боезапас 10
Патроны .223 FMJ
Тип стрельбы — одиночный



6. Assault Rifle. Преимущество этой винтовки в боезапасе и в возможности стрелять очередями.



Минимальная необходимая сила — 5
Вес —8
Убойная сила 8 -16
Попадание на расстоянии до 45 метров
Боезапас 24
Патроны 5 mm JHP или 5 mm AP
Тип стрельбы —одиночный, очередь



7. Sniper Rifle. Обычная снайперская винтовка.



Минимальная необходимая сила —5
Вес — 10
Убойная сила 14 — 34
Попадание на расстоянии до 50
Боезапас 6
Патроны .223 FMJ
Тип стрельбы — одиночный



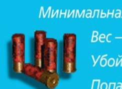
8. Shotgun. Двустволка с небольшой убойной силой.



Минимальная необходимая сила — 4
Вес — 6
Убойная сила 12 — 22
Попадание на расстоянии до 14 метров
Боезапас 2
Патроны 12 ga. Shotgun shells
Тип стрельбы — одиночный



9. Combat Shotgun. Улучшенный вариант Shotgun с одним стволом.



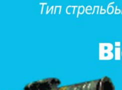
Минимальная необходимая сила — 5
Вес — 11
Убойная сила 15 — 25
Попадание на расстоянии до 22 метров
Боезапас 12
Патроны 12 ga. Shotgun shells
Тип стрельбы — одиночный, очередь



10. 9 mm Mauser. Пистолет системы Маузер.

Минимальная необходимая сила — 3
Вес — 5
Убойная сила 5 — 10
Попадание на расстоянии до 22 метров
Боезапас 7
Патроны 9 mm Ball
Тип стрельбы — одиночный

Big guns



1. Rocket Launcher. Базука она и есть базука.



Минимальная необходимая сила — 6
Вес — 18

Данила СТРЕЛКОВ aka Uncle Dan

Убойная сила 35 — 100
Попадание на расстоянии до 40 метров
Боезапас 1
Патроны Rocket AP или Explosion Rocket
Тип стрельбы — одиночный



2. Minigun. Хороший шестиствольный пулемет.



Минимальная необходимая сила — 7
Вес — 31
Убойная сила 7-11 (от одного патрона)
Попадание на расстоянии до 35 метров
Боезапас 120
Патроны 5 mm JHP или 5 mm AP
Тип стрельбы — очередь



3. Flamer. Старый добрый огнемет — лучшее оружие близкого радиуса действия.

Минимальная необходимая сила — 6
Вес — 28
Убойная сила 45-90
Попадание на расстоянии до 5 метров
Боезапас 5
Патроны Flamethrower fuel
Тип стрельбы — одиночный

Energy weapons



1. Laser Pistol. Обычный лазерный пистолет.

Минимальная необходимая сила — 3
Вес — 7
Убойная сила 10-22
Попадание на расстоянии до 35 метров
Боезапас 12
Патроны Small energy cells
Тип стрельбы — одиночный



2. Plasma Pistol. Обычный плазменный пистолет.

Минимальная необходимая сила — 4
Вес — 7
Убойная сила 15 - 35
Попадание на расстоянии до 20 метров
Боезапас 16
Патроны Small energy cells
Тип стрельбы — одиночный



3. Laser Rifle. Обычная лазерная винтовка.

Минимальная необходимая сила — 6
Вес — 12
Убойная сила 25 — 50
Попадание на расстоянии до 45 метров
Боезапас 12
Патроны Micro fusion cells
Тип стрельбы — одиночный



4. Plasma Rifle. Обычная плазменная винтовка.

Минимальная необходимая сила — 6
Вес — 17
Убойная сила 30-65
Попадание на расстоянии до 25 метров
Боезапас 10
Патроны Micro fusion cells
Тип стрельбы — одиночный



5. Turbo Plasma Rifle. Улучшенный ва-



First Aid Book — книга о первой помощи.



Bottle Caps — местные деньги.



Coq Badge — красный и черный ключи для открытия дверей в Кафедральном Соборе.



Back Pack — Еще один мешок для складирования вещей.



Key — ключ для активации ядерной боеголовки.



Fuzzy Painting — фотография Элвиса Пресли.



Psychic Nullifier — тот, на ком надета эта штуковина, не подвержен психическому воздействию.



Urn — урна с прахом жены Нила.



Small piece of Machinery — другое название: Systolic Motivator. Этот предмет используется в ремонте Энергетической брони.



Из этого магазина я выгреб уже все — пойдем в другой

ОПИСАНИЕ САМЫХ ВАЖНЫХ КВЕСТОВ

Water-chip

Это первый квест в игре. Он обязателен к выполнению. Чип необходимо найти в течение 150 дней, иначе все жители Vault-13 погибнут. В принципе, срок можно оттянуть (примерно на 100 дней), если договориться с торговцами воды в The Hub, которые за $2000 доставят воду в Vault. Но в этом случае повышается вероятность того, что Vault найдут и разрушат. Чип можно найти в городе Necropolis.

Города и квесты в них

Vault-13 (Подземное Убежище 13)

Когда найдете чип, отдайте его Хранителю (Overseer), и он даст вам новые задания.

Shady Sands

В этом городе вы можете уговорить Яна пойти с вами. Если ваши способности в области науки достаточно хороши (40% и более), поговорите с Куртисом в садах в восточной части Shady Sands. Дайте ему совет и получите немного Experience очков. Когда поговорите с Арадешем, попросите Сета отвести вас в пещеру скорпионов. Уничтожить скорпионовую угрозу можно двумя способами:

-убить всех скорпионов;

-использовать взрывчатку на непрочной стене пещеры и завалить вход.

Если принести часть скорпиона Разло, то он сделает противоядие.

Vault-15 (Подземное Убежище 15)

Чтобы попасть ниже первого уровня, нужна веревка. В ящиках иногда попадаются ценные вещи. Здесь нужно найти командный центр. Он находится в юго-западной части 3-го уровня. За информацию об отсутствии чипа вы получите бонус за исследования.

Raiders

В принципе, этот город нужен лишь для получения XP путем уничтожения всего, что движется. Но в начале игры именно здесь можно получить кожаный бронежилет. Для этого нужно убить рейдера в ближайшей палатке.

Junktown

Не советую ходить по городу с оружием в руках, охранникам это может не понравиться. В этом городе есть две крупные оппозиционные группировки: люди честного Килиана и подлого Гизмо.

Если вы не уверены в своих силах или у вас недостаточно XP, лучше выбрать сторону Килиана.

Поговорив с Килианом, помогите ему убить напавшего мутанта. После этого примите его предложение о выводе Гизмо на чистую воду. Затем идите в казино Гизмо и либо поговорите с ним и договоритесь об убийстве Килиана, либо поместите на него жучок (при помощи команды Steal). Затем вернитесь к Килиану и скажите ему, что вы добыли доказательства. Соглашайтесь на предложение уничтожить Гизмо и идите к охраннику у ворот, с ним вы и отправитесь к Гизмо. С другой стороны, вы можете убить Килиана и получить деньги.

В баре Skum Pitt помогите Нилу справиться с бандитами. Если вы поговорите ранним вечером с Тико 2 раза, то сможете уговорить его пойти с вами.

Банду Skulz можно обезвредить двумя путями:

-поговорить с их боссом и, вступив в ряды банды, сдать их охраннику у ворот;

-уговорить девушку из банды пойти и сдаться.

The Hub

Этот город является настоящим коммерческим центром. Здесь всегда можно найти работу.

Бач из Far Go Traders даст вам задание найти пропавшие караваны. После разговора с ним поговорите с Бет из оружейного магазина, затем со старым Харольдом и Слеппи, которые живут в районе Old Town. Слеппи отведет вас в пещеру Deathclaw. Убив это огромное животное, не забудьте поговорить с умирающим Супер Мутантом. У него есть сведения о пропавших караванах.

Деккер в казино даст вам «грязную» работу. Нужно будет убить торговца и его жену, а затем Джейн из больницы, ко-



Слабенький-то я слабенький, зато Гизмо уже завалил

Данила СТРЕЛКОВ aka Uncle Dan



И этого паренька с винтовкой они называют полицейским?!

торая принадлежит людям из Кафедрального Собора.

Шайка воров, которая располагается в подвале одного из домов в районе Old Town, тоже даст вам задание. Для них нужно украсть ожерелье из дома торговца, которого надо было убить для Деккера.

Захваченный человек из Brotherhood of Steel находится в доме в районе Old Town. Его охраняют несколько бандитов, если вы их убьете, полиция не будет вас преследовать.

В районе Old Town есть магазины по продаже оружия и всяческих лекарств. Именно здесь можно купить мощные «пушки» и Rad-X.

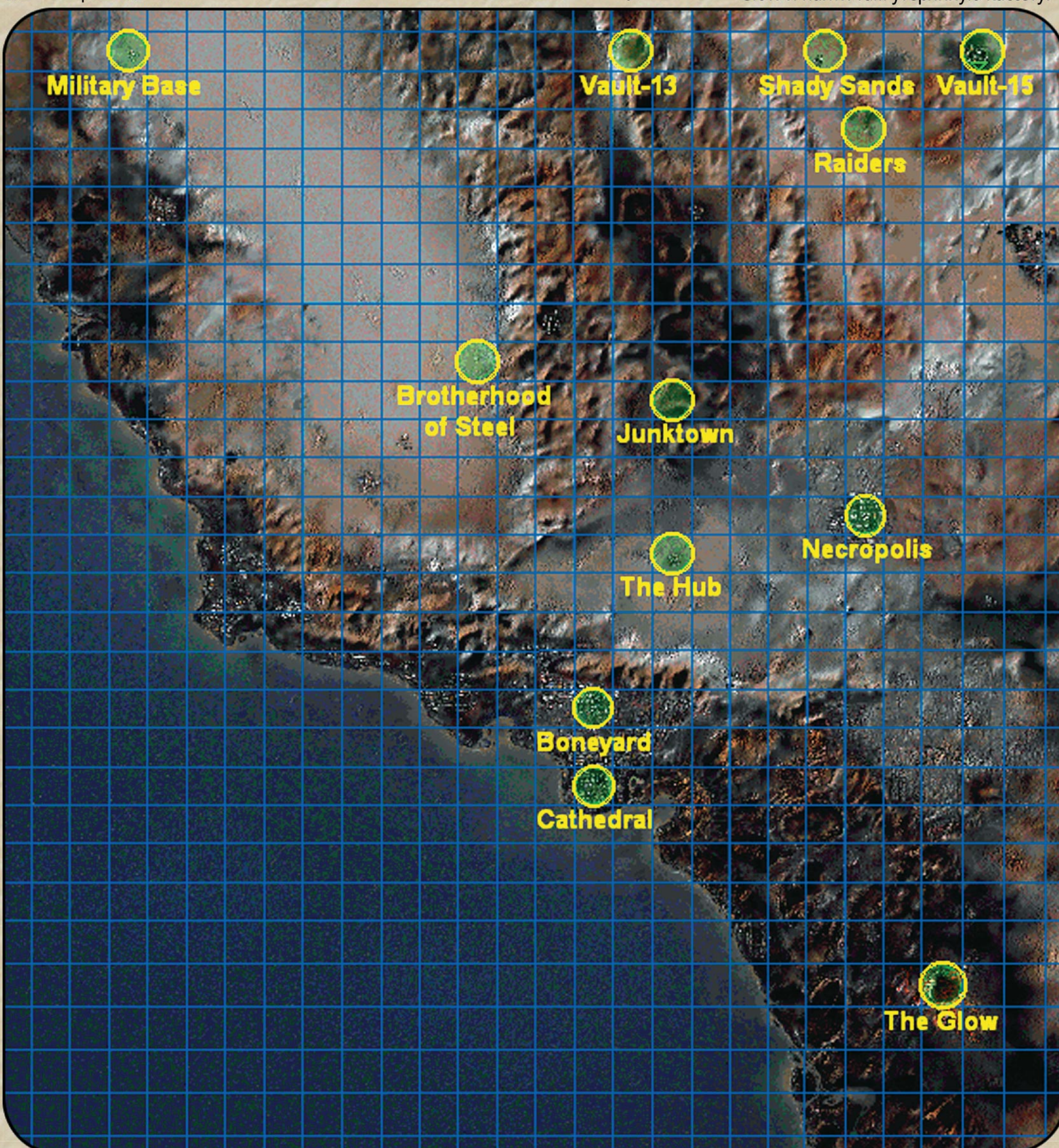
Necropolis

Именно здесь находится Water-chip. Его можно найти в компьютере на третьем уровне подземного убежища под зданием Water-shed. До Water-shed можно добраться только по канализации. В канализации поговорите с главным гхолой и скажите ему, что вы почините водяной насос. Если вы заберете чип и не почините насос, то все гхолы в городе умрут. Здание Water-shed охраняется Супер Мутантами. Детали для починки насоса (Junk) находятся в канализации, вход в которую можно найти рядом со зданием Water-shed. Принесите эти детали главному гхоле, и он даст вам несколько книг по починке. Вставьте детали в насос, который располагается в северо-восточном углу здания (его не сложно найти, в темноте он подсвечивается). После этого можете совершенно спокойно забирать чип. Вход в подземное убежище находится в одной из камер в здании Water-shed.

Brotherhood of Steel (Братство Стали)

Для того, чтобы вступить в эту организацию, поговорите с Кабботом, он даст вам задание.

По заданию вам нужно пойти в The Glow и найти там утерянную кассету.



риант плазменной винтовки — стреляет в 2 раза чаще.

Минимальная необходимая сила — 6
Вес — 19



Убойная сила 35-70
Попадание на расстоянии до 35 метров
Боезапас 10
Патроны Micro fusion cells
Тип стрельбы — одиночный



6. Gatling Laser. Энергетический аналог Minigun'a.

Минимальная необходимая сила — 6
Вес — 29



Убойная сила 20-40
Попадание на расстоянии до 40 метров
Боезапас 30
Патроны Micro fusion cells
Тип стрельбы — очередь

Melee weapons



1. Knife. Обыкновенный нож. Хорошее оружие, но только в самом начале игры.

Минимальная необходимая сила — 2
Вес — 1
Убойная сила 1-11



2. Combat Knife. Улучшенный вариант ножа.

Минимальная необходимая сила — 2
Вес — 2
Убойная сила 3-15



3. Brass Knuckles. Кастет обыкновенный.

Минимальная необходимая сила — 1
Вес — 1
Убойная сила 2-10



4. Spiked Knuckles. Кастет с острыми зубцами.

Минимальная необходимая сила — 1
Вес — 1
Убойная сила 4-12



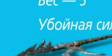
5. Club. Полицейская дубинка.

Минимальная необходимая сила — 3
Вес — 3
Убойная сила 1-11



6. Crowbar. Монтировка.

Минимальная необходимая сила — 5
Вес — 5
Убойная сила 3-15



7. Spear. Копье.

Минимальная необходимая сила — 4
Вес — 4
Убойная сила 3-15
Радиус действия — 2 метра



8. Sledgehammer. Обычная кувалда.

Минимальная необходимая сила — 6
Вес — 12
Убойная сила 4-14
Радиус действия — 2 метра



9. Super Sledge. Утяжеленная кувалда.

Минимальная необходимая сила — 5
Вес — 12
Убойная сила 18-41
Радиус действия — 2 метра



10. Cattle Prod. Электрическая дубинка.

Данила СТРЕЛКОВ aka Uncle Dan



Минимальная необходимая сила — 4

Вес — 6

Убойная сила 12-22

Питание 20 Small energy cells



11. Power Fist. Энергетическая перчатка.



Минимальная необходимая сила — 1

Вес — 10

Убойная сила 25-40

Питание 25 Small energy cells



12. Ripper. Портативная бензопила.



Минимальная необходимая сила — 4

Вес — 5

Убойная сила 15-37

Питание 30 Small energy cells

Throwing weapons



1. Grenade (Frag). Осколочная граната.

Минимальная необходимая сила — 3

Вес — 1

Убойная сила 20-35

Радиус броска 15 метров



2. Grenade (Pulse). Импульсная граната.

Минимальная необходимая сила — 4

Вес — 1

Убойная сила 100-150

Радиус броска 15 метров



3. Grenade (Plasma). Плазменная граната.

Минимальная необходимая сила — 4

Вес — 1

Убойная сила 40-90

Радиус броска 15 метров



4. Throwing Knife. Бросательный нож.

Минимальная необходимая сила — 3

Вес — 1

Убойная сила 3-6

Радиус броска 16 метров

Уникальное оружие



1. Red Ryder BB Gun. Ружье Красного Наездника.

Минимальная необходимая сила — 3

Вес — 15

Убойная сила 1 — 3

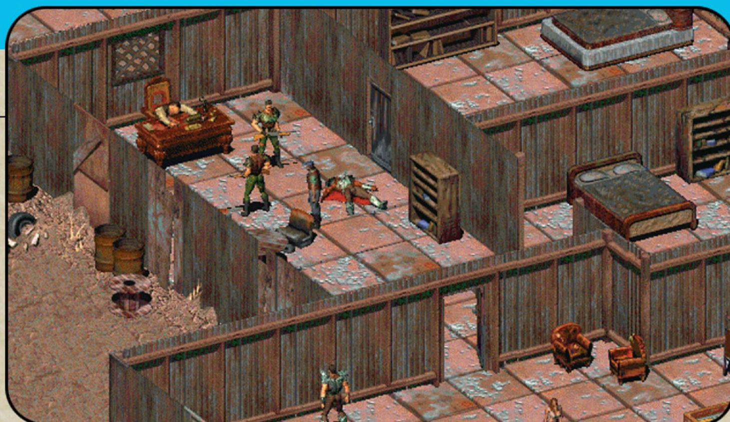
Попадание на расстоянии до 22 метров



Боезапас 100

Патроны BB's

Тип стрельбы — одиночный.



Гизмо отказался дружить с властью — теперь он не будет дружить ни с кем

Когда вы найдете эту кассету, вас примут в Brotherhood.

На первом уровне поговорите с Талусом и, если вы спасли похищенного человека, он даст вам разрешение на получение Power Armor, самой крутой брони в игре. Ее нужно взять у Майкла на первом уровне.

У врача на втором уровне за деньги можно провести операции по улучшению характеристик.

На четвертом уровне глава Братства Максон даст вам задание «прочесать» район к северу от Братства с целью обнаружения армии Супер Мутантов. Для выполнения этого задания вам нужно найти военную базу и доложить о ней Максону.

The Glow

Вход в The Glow лежит через кратер. Для спуска вниз привяжите веревку к металлической балке и спуститесь по ней. В The Glow очень сильная радиация. Для того, чтобы выжить здесь, необходимо принять две таблетки Rad-X и использовать Rad-Away для уничтожения остаточной радиации.

На первом уровне на теле умершего человека в Энергетической Броне вы найдете кассету для Братства и карточку для первого лифта. Все лифты здесь открываются при помощи магнитных карточек.

Для того, чтобы выбраться из этого места невредимым, необходимо починить генератор. Генератор находится на шестом уровне. Ни в коем случае не включайте основную энергию с маленьких терминалов, иначе будут активированы охранные роботы и у вас возникнет много проблем. Основную энергию лучше включить с главного компьютера на четвертом уровне. Там же можно отключить роботов. Получить доступ в главный компьютер можно:

-сыграв пару-тройку раз в шахматы с компьютером, а затем запросив вход;

-имея высокий уровень интеллекта, получить доступ можно просто запросив его.

В The Glow очень много всякого оружия и амуниции. Чтобы забрать все, вам понадобятся как минимум два напарника.

Boneyard

Поговорите с главой Blades. Она расскажет вам о том, что происходит в городе. Затем вам нужно пройти через район Warehouse, занятый Deathclaws, и поговорить с лидером Gun Runners. Он даст вам задание убить всех Deathclaws. Для того, чтобы Deathclaws больше не появлялись, нужно убить матку и все яйца, которые она отложила. Матка находится в подвале в районе Warehouse. Убить ее очень тяжело, поэтому нужно иметь хорошее оружие и хорошую броню. Убив всех Deathclaws, снова поговорите с Главой Gun Runners, не забыв попросить помощи для Blades.

Вернитесь к Blades и вместе с ними уничтожьте охрану в районе Adytum.

Ни в коем случае не соглашайтесь на просьбу Джона Циммермана об убийстве, иначе потеряете сразу два квеста.

Уничтожив всех Regulators, вы сможете сделать некоторые усовершенствования в своей амуниции. Если у вас есть Power Armor, поговорите с Майлзом. Ему будут нужны некоторые детали. Они находятся на теле убитого торговца в районе, где были Deathclaws. Принесите эти детали Майлзу, и он попросит вас принести ему книги из библиотеки в The Hub. Отправляйтесь туда и поговорите с библиотекарем. Он, точнее она, даст вам книги (естественно за деньги). Принесите книги Майлзу, и он улучшит вашу броню. Поговорите со Смитти, и он превратит вашу плазменную винтовку (если таковая у вас уже есть) в турбо винтовку.

В районе старой библиотеки вы сможете перевести на свою сторону Катю.

Если вы уже обнаружили Кафедральный собор, вы можете попросить Николь о помощи.

Cathedral (Кафедральный Собор)

В здании много закрытых дверей, которые открываются при помощи специальных значков-ключей. Красный значок можно найти прямо на первом уровне (естественно, убив нужных людей), черный - на третьем уровне у Морфея.

В подвале есть секретная дверь, которая открывается рычагом на полке (используйте Lockpick на полке). Под Собором находится заброшенное убежище. На первом уровне убежища можно узнать местоположение Военной базы, используя компьютер. На третьем уровне убежища есть две двери:

-в комнате с большим количеством Супер Мутантов дверь и лифт к ядерной боеголовке;

-секретная дверь, ведущая к Хозяину (главе всех мутантов).

Соответственно, главу мутантов можно убить двумя способами:

-просто убить и при этом получить серьезное повреждение глазж

-запустить детонатор боеголовки (при наличии высокого уровня Sience).

После уничтожения Хозяина нужно быстро убегать из Собора, поскольку в любом случае взрыв боеголовки неизбежен.

Military Base (Военная База)

Чтобы избежать тревоги, можно обмануть охранников при помощи рации. У одного из охранников есть кассета с кодом для двери.

Силовые поля желтого цвета можно деактивировать на время, если чинить маленькие генераторы на дверных косяках.

Добравшись до нижнего уровня, активируйте через компьютер самоуничтожение базы и уходите.

Главной целью игры является уничтожение Базы и Хозяина. **СИ**



Упали, но не отжались



2. 223 Pistol. Очень мощный пистолет.

Минимальная необходимая сила — 5

Вес — 7

Убойная сила 20-30

Попадание на расстоянии до 35 метров

Боезапас 5

Патроны .223 FMJ

Тип стрельбы — одиночный



3. Alien Blaster. Лазерный пистолет пришельцев.

Минимальная необходимая сила — 2

Вес — 5

Убойная сила 30-90

Попадание на расстоянии до 10 метров



Боезапас 30

Патроны Small Energy Cells

Тип стрельбы — одиночный

Данила СТРЕЛКОВ aka Uncle Dan



SPAWN®

THE ETERNAL™

McFARLANE

Советы по прохождению

1. Не пытайтесь нападать на врага с ножом, это самое бесполезное оружие в игре и постарайтесь избавиться от него при нахождении первого сундука.
2. Не тратьте зря мощное оружие на слабых противников, оно пригодится в дальнейшем.
3. Собирайте все предметы в игре и не ленитесь относить их в сундуки, следите чтобы в инвентории всегда было свободно хотя бы два слота.
4. Не давайте врагу, особенно главному, ударять себя дважды, потому что второй удар в несколько раз сильнее первого.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Игра за Леона

1. Улица.

Игра начинается на улице города, вокруг полчища мертвецов, которые так и стремятся напасть на вас. Не ввязывайтесь с ними в драку, а бегите прямо до конца улицы и идите через ворота на автостоянку Департамента полиции. Зайдите в будку охраны и возьмите лежащий на столе ключ, далее бегите на противоположную сторону стоянки и заходите в дверь. Здесь вы можете перевести дух, взять патроны для беретты и совершить первую запись игры. Передохнув, идите в следующую дверь и выходите снова на улицу. Пройдя чуть вперед, заворачивайте за угол и подымайтесь по лестнице вверх на крышу.

2. Департамент полиции.

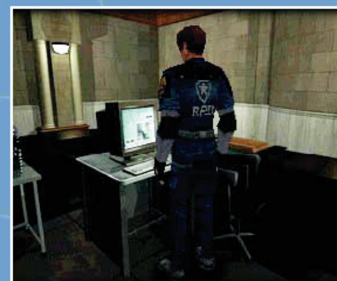
Вы находитесь на крыше первого этажа Департамента полиции (**108**). Через дверь рядом с решеткой войдите внутрь здания (**109**) и убейте ворон клюющих труп полицейского. Поднимите с тела патроны. Через боковую дверь выйдите на лестницу ведущую на первый этаж (**116**) и спускайтесь вниз в по-



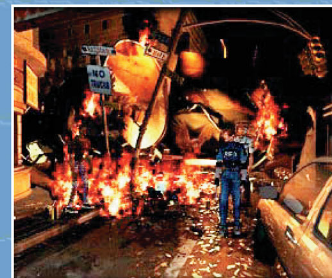
лицейский офис (**20B**), где вам встретятся четыре зомби. Убейте их и соберите все предметы находящиеся в комнате (лента, патроны, ключ, вентиль). Зайдите в кабинет начальника и возьмите в сейфе патроны к винчестеру и карту Департамента полиции (код к сейфу **2236**). Пройдите через коридор (**20A**) в центральный холл (**200**), где вы сможете записаться и пополнить свой боезапас. На столе, рядом с терминалом возьмите винчестер и вернитесь обратно на крышу первого этажа (**108**). За решеткой используйте на трубе вентиль, давление воды прорвет бак на водонапорной башенке и затушит горящий вертолет. Заходите обрат-



но в здание и приготовьтесь к встречи с главным врагом. Этот монстр будет вас преследовать на протяжении всей игры, после каждой успешной решенной задачи вам предстоит с ним встречаться. Он неубиваем, вы можете его уложить, но он будет появляться каждый раз снова. Далее идите в (**10F**), где вы сможете записаться и скинуть все ненужное в сундук. Соберите все предметы в комнате, и идите в (**10B**), где возьмите патроны к винчестеру и магнитную карточку-ключ. Для того чтобы быстрее добраться в холл, идите в (**110**) и спустите выдвижную лестницу вниз на первый этаж. В холле (**200**) вставьте магнитную карточку в терминал и откройте дверь находящуюся справа от парадного входа. Там вы найдете в ящике стола патроны для винчестера и рядом сундук. Через коридоры (**204**), (**205**) пройдите в зал для брифинга



(**206**) и за перегородкой зажгите камин. Через картину висящую над камином выпадет рубин, возьмите его и идите в фотолабораторию (**208**), где вы сможете записаться. По лестнице (**207**) поднимитесь на второй этаж (**10C**) и решите головоломку со статуями чтобы получить второй рубин. Статуи надо подвинуть на кнопки в полу, так чтобы они были повернуты лицом к центральной скульптуре. После этого идите в офис S.T.A.R.S. (**115**) и возьмите новое оружие-магнум, аптечку и патроны. Потом идите в (**113**), где вы увидите ребенка уползающего в дыру под дверью и Клэр с которой надо поговорить. В этой же комнате в ящике стола находится газоотводная трубка и приклад, которые если совместить с береттой позволят вам стрелять очередями. Спускайтесь вниз, на первый этаж в комнату хранения (**209**) и возьмите в ящиках патроны и фотопленку, после чего вернитесь в фотолабораторию, чтобы проявить пленку. Далее идите в восточный офис (**202**) за ключом и в комнату опознания (**20E/1**) и (**20E/2**), где надо взять боеприпасы и предох-





Алексей ЛИГА

ранитель. После этого следуйте в западный внешний коридор (**20F**) и спускайтесь по лестнице в подвал (**211**). Пройдя по коридору подвала налево (**212**), спускайтесь в люк канализации, в которой обнаружите комнату с записью и сундуком (**30D**). Возвращайтесь обратно в подвал (**211**) и идите в котельную (**213**), где возьмите карту и ключ от шкафчика. Здесь вам придется решить головоломку на щите управления давлением (командами поднять или опустить давление выставите максимально не опасное значение, если все сделано правильно вы услышите звук). После этого идите в морг (**215**) и возьмите красную магнитную карточку, которая открывает соседнюю с котельной дверь. Там вы сможете пополнить боезапас для всего своего оружия. Далее ваш путь лежит в подземный гараж (**216**), где вы встретитесь с новым персонажем — Эйдой Вон. Поговорите с ней, она попросит вас помочь подвинуть автофургон который загораживает выход из гаража. Помогите ей и идите в открывшуюся дверь. Пройдите по коридору (**219**) в КПЗ (**301**), поговорите с заключенным и Эйдой, после чего возьмите на стеллаже в углу металлический крюк. Ступайте в (**21A**) и используйте крюк на канализационном люке. Спуститесь в канализацию (**302**) и пройдя по туннелю, зайдите ,чтобы записаться и скинуть в сундук лишние вещи, в комнату (**30C**). Для продолжения игры вам надо зайти в (**303**) и выйти. Вы опять встретитесь с Эйдой и поможете ей перебраться по вентиляционной шахте в другую часть подвала.



Игра за Эйду

Вы оказываетесь по другую сторону вентиляционной трубы (**30B**). Выходите из комнаты и идите к подьемнику, который опустит вас в (**307**), где лежат патроны к винчестеру. Возьмите их и возвращайтесь назад в (**30B**). Идите в (**306**). Спуститесь по ступенькам вниз и поставьте три ящика в один ряд по краю стены. Поднимитесь наверх и нажмите на пульте кнопку, чтобы залить бассейн водой. Ящики всплывут и образуют мост по которому вы сможете добраться до ключа, находящегося на другом конце комнаты. Взяв ключ возвращайтесь в комнату с вентиляционной трубой. Здесь Эйда кинет Леону ключ, патроны и убежит.





Игра за Леона

Возьмите ключ и патроны. Идите в раздевалку (**214**) и откройте правый шкаф(именно правый). Возьмите пулемет. Далее отправляйтесь в комнату отдыха (**210**) и возьмите обойму к магнуму и важную информацию, после чего идите в зал для прессконференций (**20D**). В углу находится газовая колонка. Зажгите ее зажигалкой. Теперь в определенном порядке зажгите газовые светильники на стене(слева направо: второй, первый, третий), после чего из картины на стене выпадет шестеренка. Сразу же появится главный враг. Быстрее берите шестеренку и выбегайте из комнаты. В коридоре вам опять встретится монстр, завалите его и идите в (**10A**). Возле обломков вертолета вы увидите пролом в стене. Зайдите в него и идите в музей полиции (**10E**) ,где в сундучке возьмите ворот. Опять встретите главного врага. Убегите от него, не тратьте зря патроны. Идите в (**10B**), там стоит статуя рыцаря, а с обеих сторон от нее на стене барельефы. Вставьте в барельефы рубины, латы на груди статуи раскроются и можно будет взять второй предохранитель. После этого идите в библиотеку (**112**) и поднимитесь по лестнице на баллюстраду и пройдите до ее конца. Вы провалитесь в дыру и попадете в секретную комна-

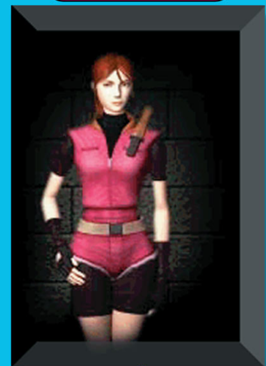




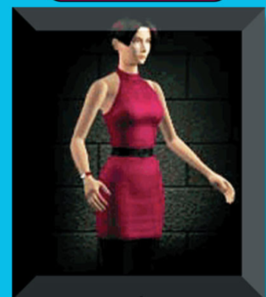
Действующие лица



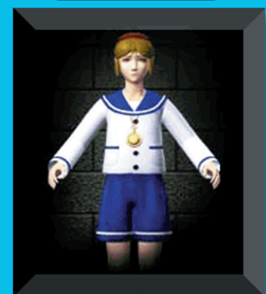
Леон



Клари



Эйда



Шерри

а также:

Профессор
Заключенный

Противники:

Зомби
Птицы
Красные дьяволы
Собаки
Пауки
Слизни
Гигантская моль
Жертвы экспериментов
Растения-хищники
Слизни

Алексей ЛИГА

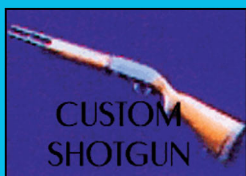
Оружие



Нож



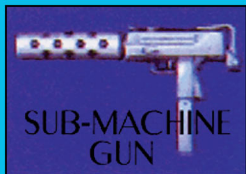
Беретта:
Боезапас — 8 патронов;
Убойная сила — слабая;
Скорострельность — средняя;
Боеприпасы — коробки патронов по 15.30 патронов;
Усовершенствования — газовая трубка и приклад;
Применение — Зомби, птицы, собаки.



Винчестер:
Боезапас — 5 патронов;
Убойная сила — средняя;
Скорострельность — слабая;
Боеприпасы — коробки патронов по 7 штук;
Усовершенствования — насадка на ствол и дополнительный магазин, увеличивают убойную силу и боезапас до 8 патронов ;
Применение — Зомби, красные дьяволы, пауки, гигантская моль, собаки.



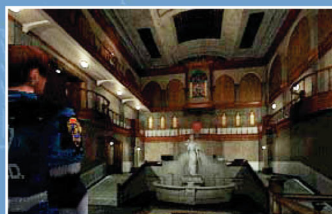
Магнум:
Боезапас — 8 патронов;
Убойная сила — хорошая;
Скорострельность — средняя;
Боеприпасы — магазины по 8 патронов;
Применение — гигантская моль.



Ручной пулемет:
Боезапас — 400 патронов;
Убойная сила — слабая;
Скорострельность — очень высокая;
Боеприпасы — магазины по 400 патронов;
Применение — Главный враг.







ту. Подойдите к заслонке в стене и посмотрите на нее. На ней изображены книжные шкафы. Запомните как они стоят. Воспользуйтесь выключателем на стене, книжный шкаф отъедет и позволит вам выйти из комнаты. Нажимая переключатели на остальных шкафах, поставьте их так как это было нарисовано на заслонке. Если вы все сделали правильно, то тогда заслонка отъедет в сторону и откроет нишу в стене, где вы сможете достать третий предохранитель. Поднимитесь опять на балюстраду и идите в часовую комнату. Воротом опустите лестницу. Поднимитесь наверх и вставьте в механизм недостающую шестеренку. Запустите механизм. Вам откроется шахта, на краю которой лежит последний, третий предохранитель. Возьмите его и прыгайте вниз. Вы окажитесь в подвале рядом с КПЗ. Идите и поговорите с заключенным, он умирая даст вам ценную информацию. Запишитесь, а также возьмите из сундука пулемет. Следуйте в (**303**), где вы встретитесь с огромным зомби. Расстреляйте его и вставьте предохранители в электрощит у двери. Заходите в нее.

3. Канализация.

(**304**) Спуститесь по лестнице, вы встретите Эйду. Поговорите с ней и вместе отправляйтесь по коридору (**402**) в комнату тех. персонала (**403**). Запишитесь. Посередине одной из стен комнаты стоит шкаф, за которым секретный проход. Отодвиньте его и спуститесь вниз по лестнице на склад. Зажгите по углам склада зажигалкой фонари и осмотрите стеллажи на наличие боеприпасов к оружию. После этого вернитесь обратно и идите к подъемнику находящемуся в углу комнаты, встаньте на него и спускайтесь вниз (**404**). Здесь вы увидите убегающую женщину-ученого, за которой погонится Эйда. Женщина обернется и выстрелит в нее, но Леон сбив Эйду с ног сам попадет под обстрел и потеряет сознание.

Игра за Эйду

Зайдите в дверь в которую убежала женщина-ученый (**405**). Спустится в воду но не исследуйте этот коллектор, а по металлической лестнице поднимитесь в вентиляционную трубу. В центре трубы есть отверстие, через которое начнут выползать гигантские тараканы-мутанты, поэтому не мешкая бегите к другому концу трубы и спускайтесь вниз (**409**). Здесь вы опять встретите женщину-ученого, поговорив с которой вы получите важную информации. Она попытается убить Эйду, но та выбьет пистолет из рук женщины и скинет ее вниз в шахту. Далее спускайтесь вниз по лестнице. Здесь Эйда увидит что-то страшное и закричит.

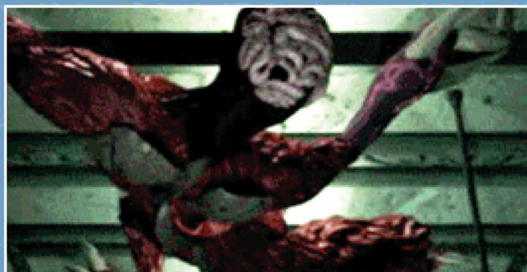
Игра за Леона

Леон придет в сознание в коридоре (**404**). Вставайте и идите через туже дверь, через которую выходила Эйда, в коллектор (**405**). В конце коллектора, в тупичке возьмите серебряный жетон и ключ от ящика. Будьте осторожны, по потолку ползают два огромных паука. Их можно не убивать, но тогда вам надо двигаться очень быстро, чтобы они не задели вас своими ядовитыми плевками. Потом идите через дверь в следующий коллектор (**407**) и выходите в центральную шахту. Используйте на трубе рядом с горящей красной лампой вентиль и опустите мост. Перейдите на другую сторону шахты поднимите мост обратно. Запишитесь. Выходите через дверь в коридор (**40A**) и идите до его конца. На стене коридора найдите рычаг и красную лампу, запомните их местонахождение, они вам скоро понадобятся. Дойдя до конца коридора вы увидите бассейн с кучами мусора, а на противоположной стороне увидите Эйду стреляющую в воду. Из воды выпрыгнет огромный крокодил и бросится на вас. Бегите обратно по коридору к рычагу и нажмите его. Из ниши в стене выпадет баллон, подождите когда крокодил подползет и возьмет его в свою пасть, после чего выстрелите в баллон. Он взорвется и разворотит крокодилу голову. Если же вы ярый защитник животных и не хотите убивать крокодила пользуйтесь другим способом прохождения этого места. Для этого вам потребуется большое количество патронов и пара аптечек. Отступая по коридору, все время стреляйте из винчестера по крокодилу. Если вы сделаете достаточное количество выстрелов по нему, то когда дойдете по коридору до конца, крокодил развернется и проло-



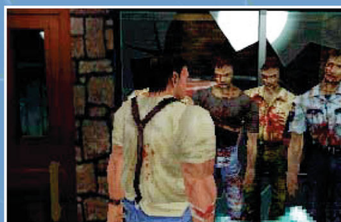


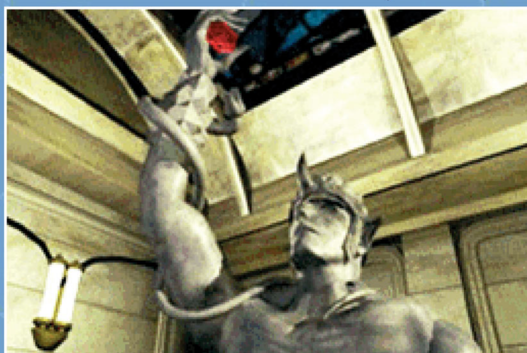
Алексей ЛИГА





мив стену убежит. Итак путь свободен. Ступайте обратно к бассейну (**410**), там вы в куче мусора найдете ленту для записи. Поднимитесь к Эйде, она вас перевяжет вам рану и скажет что, что-то видела интересное наверху. Поднимитесь вместе с ней по лестнице наверх в (**409**). Пройдите вверх по дорожке и возьмите рядом с трупом золотой жетон, после чего возвращайтесь через коридор где вы встретили крокодила в коллектор (**407**). Вставьте в электрощит на стене серебряный и золотой жетоны. Водопад исчезнет и вы сможете пройти к двери. Через (**40D**) следуйте в (**40E**), где с пульта вызовите фуникулер. Войдите в него. Когда фуникулер поедет на его крышу запрыгнет чудовище и своими лапами пробьет крышу. Стреляйте по ним из пистолета, это единственный способ уберечься от них. Как только фуникулер приедет на станцию назначения, чудовище спрыгнет с его крыши и убежит. Выходите из фуникулера и идите в (**503**). Здесь будут несколько однотипных коридоров в которых можно найти насадку для винчестера. Следуйте в комнату управления (**503**) и возьмите там аптечку. Запишитесь. Далее Леон решит пойти за ключом который запускает лифт, а Эйда останется ждать его в этой комнате. Идите к лифтовому причалу (**506**) и на подьемнике опускайтесь вниз. В (**507**) возьмите ключ. Здесь опять появиться главный враг. Убегите от него и возвращайтесь в комнату управления лифтом (**503**). Вставьте в пульт ключ и идите вместе с Эйдой к лифтовому причалу. На пульте возле лифта поверните ключ зажигания и бегите в лифт. Когда вы поедите на лифте, какое то чудовище пробьет стенку лифта и ранит Эйду. Выйдя из лифта вы обнаружите, что это главный враг. Стреляйте в него до тех пор пока он не свалится с лифтовой площадки вниз в шахту. Зайдите обратно в лифт и поговорите с Эйдой. Как только лифт опустися до конца шахты, выходите из него.





4. Лаборатория.

Вы оказываетесь в Амбрелла лаборатории. Идите в (**600**) и залезайте в вентиляцию. Когда вы будете ползти по вентиляции, под вами провалится решетка и вы упадете в (**602**). Идите по коридору в плавильный цех (**603**). Пододвиньте деревянный ящик на подьемник и спустите его вниз. Дальше двигайте его по дорожке к двум стоящим друг на друге ящикам. Следуйте в (**605**). Здесь вы встретите двух огромных молей-мутантов. Убейте их и нажмите в конце дорожки рычаг. Будьте осторожны с потолка все время падают слизни которые плюются в вас ядом, поэтому старайтесь передвигаться бегом. Обследуйте комнат (**606**) , и через центральную шахту (**608**) идите в криолабораторию (**60D**). Возьмите на полке капсулу и при помощи манипулятора вставьте в нее урановый стержень. Полученный радиоактивный ключ вставьте в центральной шахте (**608**) в приемник. Этим действием вы включите подачу энергии в лабораторию. После этого идите в (**60B**) и откройте при помощи пульта на стене перегородку. Здесь вам повстречается хищное растение. Будьте осторожны после того как вы его завалите и попытаетесь пройти мимо него, оно в агонии ударит вас своим ядовитым щупальцем. Лучше всего выйти из комнаты и зайти в нее снова, тогда растение исчезнет. Ступайте в (**610**) где вы сможете взять красную магнитную карточку и боеприпасы к оружию. Вернитесь в литейный цех (**603**), поднимитесь по ящикам наверх и откройте карточкой дверь. Обследуйте комнаты (**610**), (**616**) и (**612**), после чего идите в зал управления энергосистемой лаборатории (**604**). Здесь вам опять встретится главный враг, который прижмет вас к стене и вам некуда будет бежать. В это время появится Эйда и начнет в него стрелять. Монстр оставит вас в покое и нападет на Эйду. Когда она будет перезаряжать пистолет монстр схватит ее и ударит о пульт управления. Из последних сил Эйда застрелит монстра и он упадет в котел с раскаленным металлом. Подойдите к Эйде и поговорите с ней. Здесь вас ждет трогательная сцена смерти Эйды и долгий прощальный поцелуй (детям до шестнадцати смотреть запрещено). Осмотрите внимательно пол и подберите ключ. В это время завоет сирена и голос компьютера обьявит о нестабильной ситуации в ядерном реакторе и скором разрушении лаборатории. Возвращайтесь в (**606**) и заходите в комнату охраны. Когда вы будете уходить то увидите как из раскаленного, жидкого металла вылезает ужасный монстр и поймете что смерть Эйды была напрасной и чудовище осталось живо. В комнате охраны вы увидите маленькую девочку лежащую на кушетке. Возьмите ее на руки и при помощи лифта спускайтесь на станцию подземки.

5. Станция.

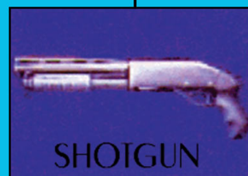
Зайдите в электропоезд и положите девочку на сиденье. После чего выходите из поезда и идите в решетчатую дверь. Запишитесь. Перейдите на другую сторону платформы и возле щита с предохранителями нажмите на пульте кнопку. Щит откроется и можно будет взять предохранители. Идите в соседнюю дверь и вставьте предохранители в такой же щит. Появится огромное горящее чудовище. Бегая по всему залу стреляйте до тех пор пока неизвестная девушка не скинет вам гранатомет. Возьмите его и убейте чудовище. Возвращайтесь обратно к поезду и возле входа в него откройте на пульте ворота. Заходите в поезд и в кабине машиниста нажмите руб`ильник приводящий в движение состав. Вернувшись в салон вы обнаружите там Клэр. Поговорите с ней и отправляйтесь проверить остальные вагоны. Далее действуйте быстро. Бегите до конца состава и обратно. За вами поползет гигантский монстр. Выстрелите в него из гранатомета и добавьте пару залпов из винчестера, от чего он радостно издохнет. Возвращайтесь к Клэр и смотрите концовку игры.

СИ



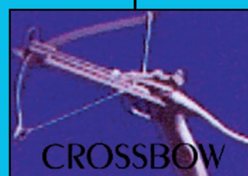
Гранатомет:
Боезапас — 3 гранаты;
Убойная сила — очень высокая;
Скорострельность — отсутствует;
Боеприпасы — отсутствуют;
Применение — Главный враг.















Алексей **ЛИГА**

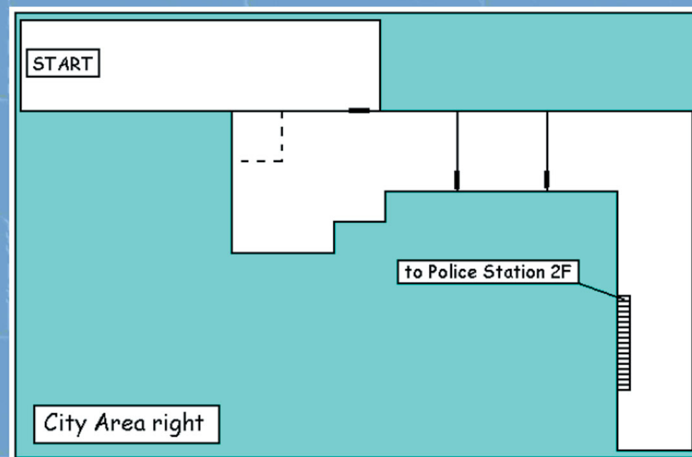
Предметы:

1)Use:
а) Зеленая трава — повышает здоровье на 1/3
б) Красная трава — при смешивании с зеленой травой повышает здоровье на 2/3
в) Синяя трава — снимает Poison, при смешивании с зеленой травой повышает здоровье на 1/2
г) Аптечка — пополняет все здоровье
д) Зажигалка
е) Лента — для записи игры

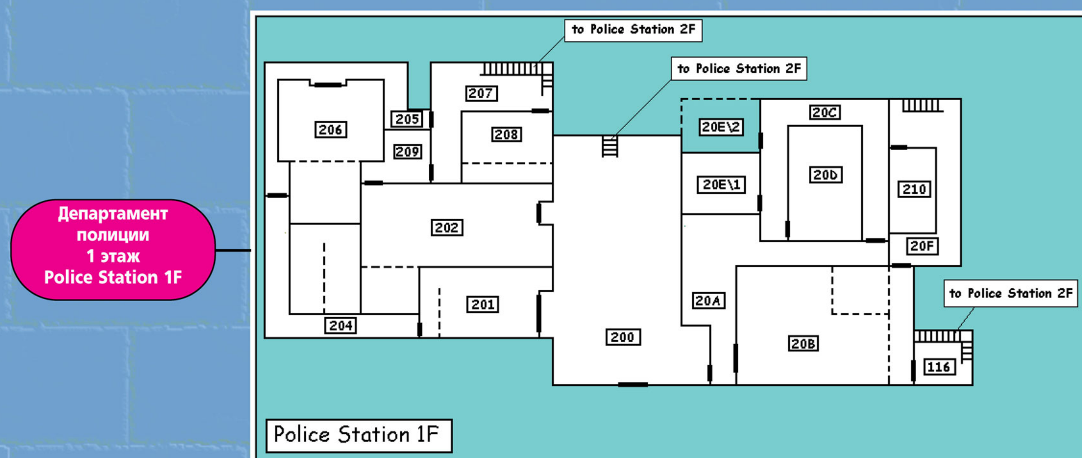
2)Ammo:
а)Патроны к пистолету Беретта
б) Патроны к винчестеру
в) Патроны к Магнуму
г) Патроны к пулемету

3)Keys:
а) Маленькие ключи — от ящиков
б) Средние ключи — от шкафов и механизмов
в) Большие ключи — от дверей
г) Магнитные карточки — от дверей с электронными замками

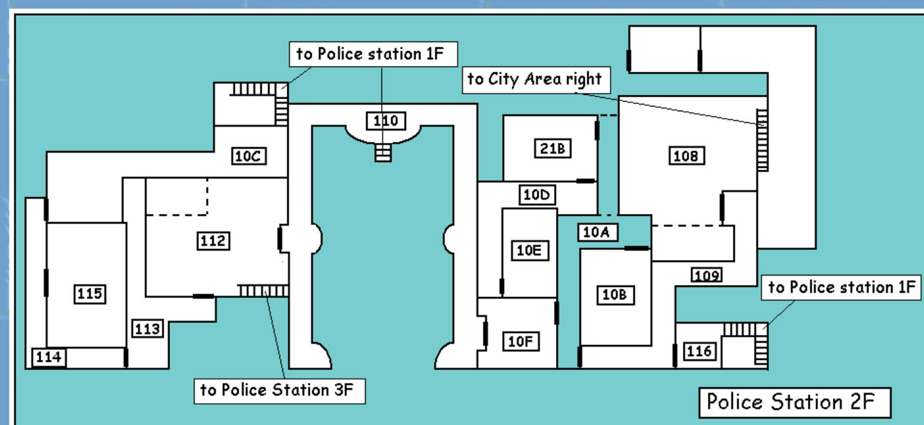
4)Item:
а) Серебряный и золотой жетоны — для отключения водопада
б) Рубины (2 шт) — для получения предохранителя
в) Шестеренка — для получения предохранителя
г) Коловорот — для опускания лестницы
д) Вентиль — для открывания кранов
е) Предохранители (4 шт) — для открытия двери в подвал



Улица (City Area right)



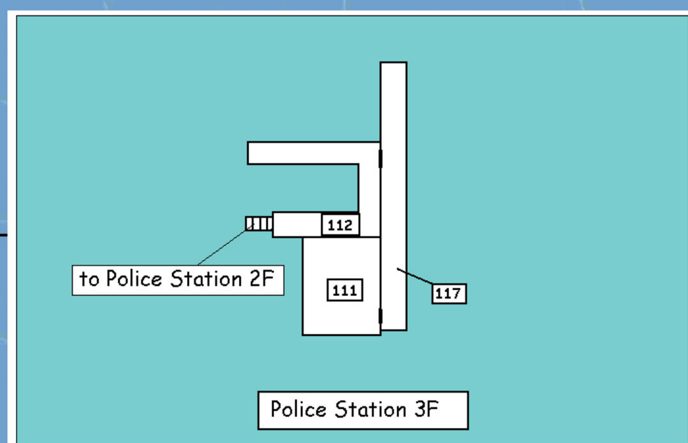
Департамент полиции 1 этаж Police Station 1F



Департамент полиции 2 этаж (Police Station 2F)

Эпизоды игры

Улица
Департамент полиции
Канализация
Лаборатория
Станция



Департамент полиции 3 этаж Police station 3F

Алексей ЛИГА

Здравствуйте, уважаемая «СИ».

ноябрьский номер, я прочитал про игру **Croc**. До вашего описания я ее уже прошел и просто от нее забалдел. Она стала моей самой любимой игрой на **PS**, даже лучше, чем **Tomb Raider 2** и **Bandicoot 2.** Гляжу в конец статьи на оценку — 8! Гляжу на минус — полное отсутствие оригинальности. Я чуть со стула не упал. Да, игра копирует **Mario 64,** но не будем забывать, что это игра на **Nintendo 64.** А для **PS** эта игра и жанр — что-то новое и неизведанное. Я бы вообще ее сделал символом **PlayStation**. И еще, ей надо было ставить 11 баллов, так как такие игры редкость.

Макаров Денис, г. Москва.

*Вопрос на засыпку. Должны ли мы оценивать сами игры, независимо от платформы, знаменитости издателя, популярности конкретной игры в народе и страны ее изготовителя, или все-таки нам надо делать им всевозможные поблажки? Стоит ли нам вообще обращать внимание на оригинальность игры, ведь всех так устраивает еженедельный выпуск десятка клонов и клонов этих клонов? Действительно ли нам не нужно отделять российские игры от всех остальных, или все-таки стоит проявить «патриотизм» и намеренно завышать им оценки, потому что они наши, родные? Должны ли мы, скажем, воспевать все те низкопробные трехмерные драки, которые сегодня присутствуют на **PC** только потому, что других там нет? Или, может, нам закрыть глаза на **Quake 2** и заявить, что какая-то там **Tenka** на **PlayStation** является отличной игрой, потому что она полностью трехмерная и достаточно красивая, хотя **Quake'у** и в подметки не годится? И вообще, стоит ли нам порой идти в разрез с мнением масс, говоря правду о бездарных играх, которые получили незаслуженную популярность в народе (например **Mortal Kombat**), или все-таки продолжать потакать ее многочисленным безумным фанатам, расписывая ее несуществующие прелести? На эти вопросы очень трудно дать однозначный ответ. А что касается **Croc'а**, то по нашей новой системе оценок он вообще получил мизерное количество баллов, и ни о каких 11 говорить здесь не приходится. Заранее приносим свои извинения за вызванные неудобства.*

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»!

Пишет вам ваш ярый фанат. Хотя я живу за полярным кругом, еще не пропустил ни одного вашего номера. Недавно купил **Nintendo 64** и решил задать вам несколько вопросов.

1. Когда на **N64** выйдет первая стратегия?

2. Действительно ли в комплекте с **64DD** будет модем для связи с Интернетом?

3. Будут ли на **N64** такие игры как **Tekken 3, Twisted Metal 2** и **Fighting Force?**

PS. Если вдруг не ответите на мое письмо, то хоть опубликуйте мой адрес для переписки с поклонниками и ПОКЛОННИЦАМИ видеоигр (**SS, PS, N64**). Немного о себе: мне 15 лет, учусь в Норильском педагогическом училище. Играю, в основном, на **PS** и **N64**. Также обладаю огромным запасом кодов, всяческих секретов, знаю много игр и могу дать множество советов. В последнее время увлекся прохождением **Red Alert** на **PS**. Все.

Пишите, отвечу всем (особенно девчонкам). Мой адрес: 663252, Красноярский край, г. Кайеркан, ул. Строительная 18-13. Коваленко Сергею.

Не знаем как насчет девчонок, но мы постараемся ответить на твои вопросы.

*1. Если можно назвать стратегией намеченную на этот год игрушку «**Body Harvest**», о которой мы однажды писали, то ждать вам осталось еще полгода. Кроме нее, в Японии планируется выпуск пошаговой стратегической игры на тему сражений боевых роботов, но ее шансы выхода на западе минимальны. Кроме этих двух игр, реально на **N64** пока не заявлена ни одна стратегическая игра.*

*2. Мы очень сомневаемся в этом. **Nintendo** планирует продавать этот аксессуар по как можно меньшей цене, поэтому модем туда, скорее всего, включен не будет. Кроме этого, опыт **Sega** в этом вопросе показал, что приставочники пока не готовы просто так играть между собой по модему и «шарить» по Интернету. Поэтому компании пришлось бы создавать специальную игровую службу, что в случае с **Nintendo** звучит маловероятно.*

*3. **Tekken 3** или **4** на **N64** не выйдет никогда. И вообще, драк класса **Virtua Fighter** или **Tekken** на эту платформу в этом году не ждите — их просто некому делать. Что-то наподобие **Twisted Metal** и даже лучше может разработать любая хорошая компания, так что можно надеяться, что что-либо подобное на **N64** когда-нибудь появится. То же самое можно сказать и про **Fighting Force**, только пока никто ничего подобного не заявлял.*

Уважаемая редакция «СИ»! У меня есть вопрос, который, я думаю, волнует не только меня одного. Напишите поподробнее об этих **3Dfx**-ускорителях, а то вокруг них в последнее время столько шумихи вертится. Я начинал с приставок и практически не знал, что такое торможение в игре. Затем я приобрел себе **PC**, причем взял **200 MMX, 32 EDO RAM, 4Mb SGRAM** и думал, что с такой машиной проблемы не будет. Но в последнее время часто стали попадаться игры, требующие **3Dfx** акселераторов. В принципе они идут неплохо, но кажется, что могут идти и лучше. И у меня такое чувство, что мое «железо» можно выкинуть. Пожалуйста, напишите об этих аппаратах поподробней.

С уважением, Смирнов Павел. Город Руза.

*Да уж, шумихи вокруг **3Dfx** хоть отбавляй, и ни в чем не повинные читатели уже начали именовать все акселераторы **3Dfx'ами**, как раньше все компьютеры Пентиумами, а приставки Сегами-Мегами. Ну да ладно, от судьбы не уйдешь. То, что твой аппарат на многих играх тормозит — это понятно, так как он просто не предназначен пока для игр. И для того, чтобы освободить главный процессор от несвойственной ему работы (как это давно уже делается в приставках) и тем самым повысить скорость вывода графики, умные люди придумали сначала двухмерные, а затем и трехмерные акселераторы. Двухмерный акселератор, «видеокарта», у тебя уже есть. Осталось за малым — ускорить на твоем мощном компьютере и трехмерную графику. Для этого легче всего сегодня приобрести самый модный трехмерный акселератор стандарта **3Dfx**. Он именно модный, так как сегодня уже не является самым быстрым, да и самым дешевым. Но так уж сложилось общественное мнение, что значок **3Dfx** на коробке игры для многих сегодня стал чуть ли не знаком качества. Умные издатели это поняли и стали его лепить куда ни попадя, даже в том случае, если игра поддерживает сразу несколько различных акселераторов. Тем не менее, из всех доступных сегодня ускорителей **3Dfx** действительно выделяется как своим качеством, так и всесторонней поддержкой разработчиков, нацеленных на*

20 лучших игр

PC

1. Heroes of M&M 2
2. Diablo
3. Quake 1 add-on
4. Tomb Raider 1
5. Age of Empiries
6. Total annihilation
7. X-COM 3
8. Quake 2
9. Dungeon Keeper
10. Братья пилоты
11. Tomb Raider 2
12. Comanche 3
13. Larry 7
14. Противостояние
15. Carmageddon
16. Fallout
17. ГЭГ
18. Neverhood
19. Myth
20. Hexen 2

SONY PS

1. Tomb Raider 1
2. Resident Evil 1
3. Final Fantasy 7
4. Ace Combat 2
5. Tekken 2
6. Odd World
7. Soul Blade
8. Crash Bandicoot 1
9. Tomb Raider 2
10. Warcraft 2
11. Disruptor
12. V-rally
13. Twisted Metal 2
14. Crash Bandicoot 2
15. Red Alert
16. Porshe Challenge
17. Pandemonium 1
18. Rage Racer
19. Soviet Strike+
20. Hercules

NINTENDO 64

1. Mario 64
2. Mario Kart
3. Turok
4. Golden Eye
5. Wave Race
6. Star Fox 64
7. Extreme G
8. DOOM 64
9. Star Wars 64
10. Pilot Wings

оБрАтНаЯ связь

20 худших игр

PC

1. War Wind 1
2. Need for Speed 2
3. Terminator Sky Net
4. Postal
5. Monster Track Madness
6. Agent Armstrong
7. Enemy Nations
8. Дорожные войны
9. 7th Legion
10. Independence Day
11. Re Loaded
12. M.A.X.
13. Outlaws
14. War Wind 2
15. City of lost Children
16. The Crow
17. Blood
18. POD
19. Lands of Lore 2
20. KKND

SONY PS

1. Tenka
2. Independence Day
3. Battlestations
4. The Crow
5. Contra
6. Burning Road
7. Hexen
8. Sub Zero
9. Fantastic Four
10. Need ror speed 2

NINTENDO 64

1. Human Grand Prix
2. Sub Zero
3. Hexen
4. Clay Fighters
5. Dark Rift

американский рынок. Но уже в ближайшее время эта компания должна будет выпустить новое поколение своих плат, которые будут совместимы с оригиналом. Об этом вы можете прочитать в начале нашего журнала. И вот, после покупки такого ускорителя, вы ненадолго забудете о тормозах, но только до тех пор, пока не замаячит на горизонте что-либо более крутое.

Привет, «СИ»!

У меня возникла идея — анти хит-парад, то есть самые плохие игры за месяц. Надеюсь, вам понравится мое предложение.

Постоянный читатель и большой ваш поклонник, Денис Румянцев, г. Екатеринбург.

*Анти хит-парад, говорите? У нас в журнале уже давно под него отведена довольно большая рубрика, под названием «Обзор». Это, конечно, шутка, но только совсем не смешная. Мы в «Стране Игр» вообще-то выступаем против всяких там «игр года», игр месяца, дня и часа. Возьмем, к примеру, вездесущий **Марио 64.** Можно ли назвать ее игрой года? А может быть, назвать ее игрой двух лет или целого десятилетия (столетия). А как же быть, скажем, с **Civilization** или серией **Virtua Fighter**, и куда же девать **Quake** или **Final Fantasy**, или они уже не достойны этого звания? Да, с плохими играми было бы проще, но это уже другой разговор. Но предложение твое нам все равно понравилось.*

Здравствуйте, «Страна Игр»!

Пишет вам геймер с пятилетним стажем. Играю на **Pentium 200 MMX** и **Sony PlayStation**. К сожалению, не имею e-mail, поэтому пользуюсь дедовским способом, то есть почтой. Решил задать вам несколько вопросов и немного покритиковать. Качество полиграфии у вас на высшем уровне, скриншоты и постеры тоже сделаны профессионально, а юмор уместен. Но о содержании следует сказать несколько слов. Осведомлены вы весьма и весьма неплохо, даете описание многих игр, но с real-time стратегией палочку явно перегнули. Абсолютно согласен с Андреем, письмо которого вы опубликовали в декабрьском номере. Когда-то и я часами просиживал за **Dune 2**, **C&C** и обоими **Warcraft'ами**, но при этом не забывал: полно других, не менее интересных жанров. И еще, вы очень жестко критикуете игрушки за то, что в них нет оригинальности. А почему, извините, она вообще должна там быть? Если разработчики создают клон **Doom'а**, то они делают игру по всем законам жанра.

Ответьте, пожалуйста, на несколько моих вопросов:

1. Какова оптимальная конфигурация **PC** для современных игр?

2. Планируете ли вы снабжать и далее тираж демо **CD**?

3. Какие перспективы у **Sony PlayStation**?

*Это не мы перегнули палочку, если так можно выразиться, со стратегией, а игровые компании, которые десятками выпускают игры этого жанра. И подстегиваете их на это вы, наши дорогие читатели, постоянно их покупая — мы лишь только стараемся осветить факты и дать им свою оценку. Мы бы были сами рады, если бы массовый рынок как-нибудь расширил свои пристрастия и посмотрел и на другие жанры, но пока этого не происходит. Кстати говоря, избыток предложения игр одного жанра коснулся не только **RTS**, но так же полигонных драк, стрелялок от первого лица и еще пары-тройки типов игр. Но ничего не поделаешь, видеоигры стали ИНДУСТРИЕЙ, со всеми вытекающими последствиями.*

Что же касается оригинальности, за отсутствие которой мы ругаем игры, то здесь вы не правы. В нашей жизни и так хватает монотонности и однообразия, чтобы еще и в играх каждый раз получать одни и те же ощущения. Но не это самое страшное. Все клоны, в конце концов, являются всего лишь дешевыми подделками под оригинал, повторяющие его форму, но не содержание.

А теперь перейдем к вопросам.

1. Вашему компьютеру сегодня не хватает только одного — хорошего трехмерного акселератора. Купите его, и вам обеспечено безбедное игровое будущее на ближайший год-полтора.

*2. Безусловно. Но пока только для **PC**.*

*3. Мы не астрологи, чтобы предсказывать будущее, но все-таки попытаемся. В этом году **PlayStation** продолжит обгонять по продажам остальные консоли на всех основных рынках. Это будет означать, что как минимум еще год-два на нее регулярно будут выходить игры. Ее популярности, по крайней мере сразу, не навредит выход **64DD** от **Nintendo**, а отставание в технологии будет компенсировано огромным числом разноплановых игр. В конце года может наступить переломный момент в ее судьбе, когда на прилавках магазинов могут появиться сразу две новые консоли. Если хотя бы одной из них удастся сразу получить признание у покупателя, то считайте, что дни **PS** сочтены. Если им двоим удастся не только выжить, но и занять достаточную долю рынка, то на покой можно будет отправить и **Nintendo 64,** но это маловероятно. Существует и третья возможность, а именно — успех какой-либо из этих приставок на рынке «детских игрушек», и тогда возможен уход с рынка **Nintendo 64,** что вообще можно считать невозможным. Но даже если они обе провалятся, то ровно через год мы уже будем вовсю сплетничать по поводу **PlayStation 2,** пока сама **PlayStation** будет мирно уходить на покой.*

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!

Недавно я приобрел **PlayStation**, и мне хотелось бы задать вам несколько вопросов.

1. Есть или появятся ли в будущем на **PS** игры **Deathtrap Dungeon** и **Quake**, а если нет, то почему они не были запланированы к выпуску?

2. Будут ли выпущены в будущем игры с движком **Quake** на **SPS**?

3. Нет ли новой информации о **Quake 2** на **PS**?

Корнеев Валерий, г. Майкоп-19.

С удовольствием отвечаем на ваши животрепещущие вопросы.

*1. **Deathtrap Dungeon** заявлен к выходу на апрель, а **Quake** заявлен на ноябрь.*

*2. **Activision** анонсировал выход **Hexen**, но по-моему, даже не приступил пока к работе. Все дело в том, что перевод этой игры для приставки, у которой всего 2 Мегабайта оперативки, потребует от разработчиков неимоверных усилий, но ничего невозможного нет, так как на тот же Сатурн **Quake** уже давно вышел и бегает там довольно прилично.*

*3. Информации нет, и вряд ли когда-нибудь будет. **Quake 2** сегодня не по зубам ни одной из современных приставок (может, только **Nintendo 64**, да и то мы в этом сомневаемся после отмены на нее **Unreal**). Так что особенно надеяться здесь не на что.*

Здравствуй, редакция «Страны Игр». Хочу задать тебе 3 вопроса.

1. (главный). Напечатайте пожалуй-

10 самых ожидаемых игр

Tomb Raider 2
Starcraft
Resident Evil 2
Dungeon Keeper
Quake 2
Братья Пилоты
Unreal
Crash Bandicoot 2
Time Crisis
Golden Eye

10 игр, в которые я не буду играть в 98 году

Chasm
NFS 2
Tomb Raider 1
KKND
Resident Evil 1
Blood
DOOM
Warcraft 2
Pilot Wings
C&C

10 игр, продолжение которых я хочу увидеть в 98 году

Wing Commander
Ace Combat
Tomb Raider
Age of Empires
Turok
Dungeon Keeper
Diablo
Quake
Carmageddon
Tekken

Самый популярный жанр 98 года

Стратегия
в реальном времени
3D экшн

ста коды к **Jedi Knight**.

2. Какие новые игры жанра **3D Action** от первого лица планируют выпустить, которые требуют (совместимы) **3D** акселератор?

3. Какая самая популярная за последнюю неделю игра у вас в редакции?

Заранее спасибо.

Баятов Владимир, г. Ростов-на-Дону.

Ответ первый, он же главный. Мы, вроде бы уже печатали коды на эту игру в одном из предыдущих номеров журнала.

*Ответ второй. Требовать акселератор будет **Prey**, а совместимы с ними будут ВСЕ остальные стрелялки от первого лица.*

*Ответ третий. Скорее, этого звания может удостоится только **Quake 2,** так как в нее сейчас играют по сети практически все сотрудники редакции. Но если перейти на личные предпочтения каждого конкретного работника, то здесь ситуация будет посложней. Кто-то из нас режется в **Ultima On-line**, кто-то проводит время за разрешением головоломок, а кто-то ходит в залы игровых автоматов и играет там в **Scud Race** (**Super GT**). В общем, у каждого есть свои собственные предпочтения.*

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «СИ»!

Мне очень хочется поделиться с вами радостью от своей грандиозной покупки. Недавно (8 дней назад) я распрощался со своей приставкой **PlayStation**, которая верно прослужила год, и с которой я «джойстик об руку» прошел огонь и воду, медные трубы и 150 игр. И ее сменила **Nintendo 64.**

От одного только ее вида я сразу понял, что это то, что мне нужно. Это то, что я искал все годы, всю свою жизнь. Вы взгляните на ее дизайн, цвет, размер — это просто cool. Да вы посмотрите на джойстик. Эта эргономичность, этот цвет сводят меня просто с ума. От одной только музыки я был в полном восторге. Это лучше всех **CD**-плейеров и музыкальных центров. Это 94 Mhz. Cool. А графика, ну просто неотличимая от реальности, лучше всяких **Voodoo**. За всю свою карьеру геймера ничего подобного не видел.

Хочу выразить грозный протест в адрес приставки **M2**! Вы написали, что у **Nintendo 64** спецэффекты хуже, туман скрывает все недостатки, звук хуже и картинка на заднем плане размыта. Ну, я лично с вами не согласен, и я думаю, что меня поддержат все фанаты **N64**.

ID, г. Евпатория.

*Да уж, клинический случай фанатизма на лицо. И кучка железа, одетая в красивую упаковку, стала живым обьектом страсти, и тут же нашелся враг в лице **M2** и **Voodoo**, который коварно стремится испортить жизнь обьекту поклонения. Такому человеку даже страшно говорить, что у **Nintendo 64** вообще нет звукового процессора, а музыкой заведует все тот же центральный процессор, который и работает на частоте 94 Mhz. А то, что и **M2** и **Voodoo** справляются с графикой намного лучше **N64**, так это вообще преступление против человечества. Ну ладно, расслабьтесь, многоуважаемый **ID**, **M2** так и не вышла, а **Voodoo** вообще живет в мире персональных компьютеров. Да и такие же как вы фанаты вас явно поддержат, если что. И кроме этого, вы еще не самый ярый фанат, а только начинающий. Настоящий же фанат **N64**, а именно Александр Зелинский из Риги, не только повторил все ваши шаги, но пошел еще дальше, добавив к ним следующее:*

*«Почему вы тратите время на дурные темы, такие как «**Psygnosis** оскандалился» и «Новая политика **Square**», ведь на **Nintendo 64** появилось так много джойстиков, а также ходят слухи о рулях и педалях. На **N64** уже три вида **Rumble Pack'ов** и пять (!) видов карточек памяти. И вообще, играйте в то, что живет (это в том смысле, что живет только **Nintendo 64,** а все остальные умирают — прим. редакции), пусть даже не бурной жизнью, как, к примеру, **N64**. Потому что у меня даже **Nintendo 64** нет, я просто это знаю».*

*Из всего этого письма нам особенно понравилось последнее предложение. И действительно, зачем нам все эти скандалы с одним из крупнейших издательств, который из-за проблем с законом не смог выпустить одну из самых популярных игр, когда главное в жизни — это джойстики, или зачем нам нужно знать о новой политике **Square**, когда уже вышло пять видов карточек памяти, сам понять не могу. Ну да ладно, по крайней мере он не обещал нас всех взорвать, если мы не прекратим освещать жизнь других платформ. И за это спасибо. И чтобы хоть как то загладить свою вину перед человечеством, даем вам адрес для переписки с еще одним фанатом **Nintendo 64,** Димой из Москвы.*

125 212, г. Москва, Головинское ш., д. 4, кв. 56.

*В статье Андрея Ковалева «**БРАТЬЯ ПИЛОТЫ по следам полосатого слона**» (номер 11 (19) декабрь 1997 г.) написано, что он не нашел универсального алгоритма открывания сейфа, так вот сообщаю вам этот алгоритм:*

Открывать следует слева направо, сверху вниз, все ручки, повернутые горизонтально принимаем за 1, все повернутые вертикально за 0, после чего начинаем открывать — сумма ручек в строке и столбце должна быть четной, если сумма нечетная — поворачиваем ручку, на которой этот столбец и эта строка сходятся, если четная оставляем ручку в покое и переходим к следующей.

Иногда процесс следует повторить 2-3 раза но не сбиваясь (слева направо, сверху вниз), на открытие сейфа по этому алгоритму уходит 1-2 минуты.

Всего наилучшего

Дмитрий Барулин.

ppdag@dux.ru

Уважаемая редакция Страны Игр!

Обратите внимание на мое письмо и, по возможности, напечатайте в следующем номере!

Я очень хочу найти хороших друзей. Будем играть по модему во что-нибудь. Всем кому не лень звоните: 335-00-65.

Заранее большое спасибо.

Саша, г. Москва.

Привет, редакция СИ. Хочу задать несколько вопросов.

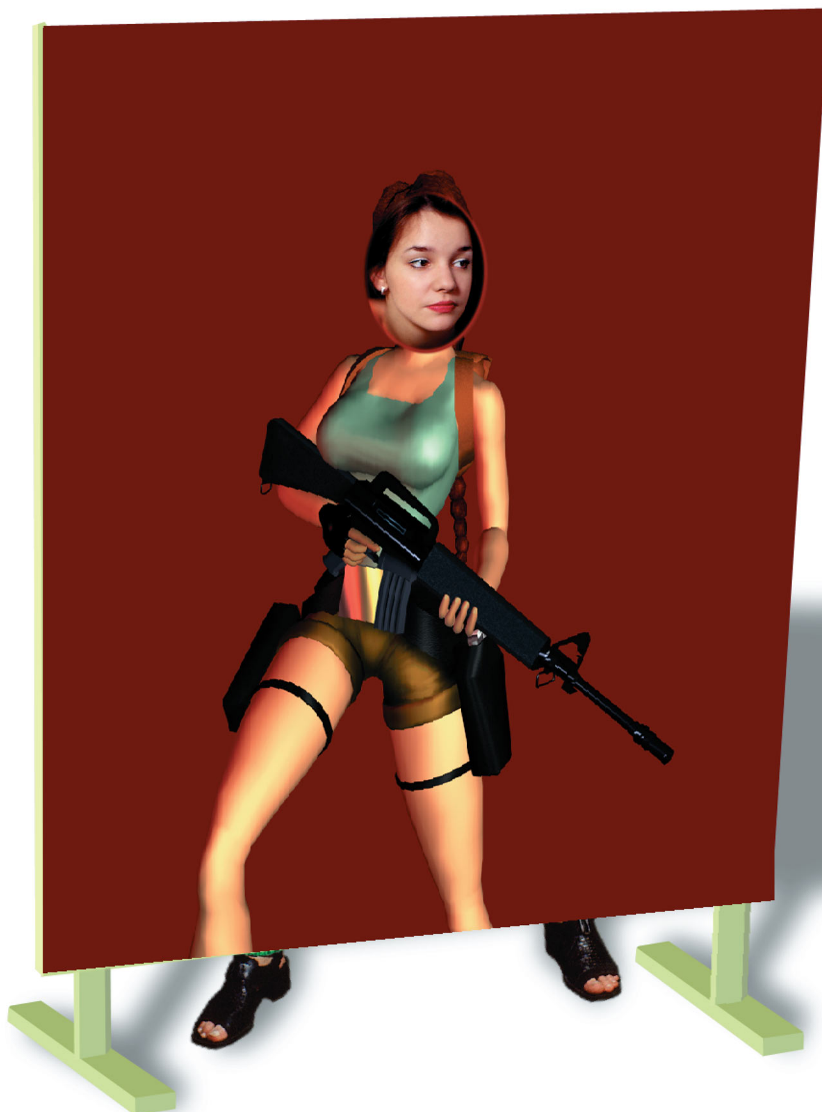
Выйдет ли Shining Force 3 на PC и собираются ли переводить туда Wild Arms ?

Виктор Морозов.

*На данный момент только одна приставочная **RPG**, а именно **Final Fantasy 7,** находится в разработке на **PC**. Из того, что мы видели создается впечатление, что владельцы **PC** получат намного более красивую версию этой игры, чем на приставке. Естественно, эта красота будет только при использовании акселератора, но все же. Так вот, если эта игра будет продаваться достаточно хорошо, то можно смело сказать, что за ней последуют и другие представители этого жанра. А пока **Shining Force 3** и **Wild Arms** можно найти только на игровых приставках.*

СИ


ВНИМАНИЕ
КОНКУРС !
ПРАВИЛА СМОТРИТЕ НА ОБОРОТЕ







ВНИМАНИЕ ! КОНКУРС !

«Мисс Tomb Raider '98»

Присылайте фотографии своих подружек, мам, бабушек, учительниц...

Пять конкурсанток, создавших самый интересный образ Лары Крофт, будут награждены ценным призом с симво— ликой Tomb Raider II, а их фотографии будут опубликованы в журнале.

Фотографии присылайте по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652 «PlayStation» с пометкой «КОНКУРС Мисс Tomb Raider '98»

GAMELAND.RU HOT 100

Хит-парад игр на PC

Место	Id	Название	Дата появления	Средний балл	Сумма баллов	Голосов
1	128	Quake II / Add-on's	06.02.98	7,77	994,40	128
2	136	Diablo/Addon	07.02.98	8,73	585,20	67
3	12	Carmageddon	28.01.98	8,05	539,20	67
4	17	Heroes of Might and Magic II	28.01.98	7,83	407,00	52
5	5	Total Annihilation	28.01.98	8,37	359,80	43
6	3	Age of Empires	28.01.98	7,96	358,00	45
7	15	Tomb Raider 2	28.01.98	8,23	337,40	41
8	9	Comand&Conquer:RED ALERT	28.01.98	7,75	309,80	40
9	13	Worms 2	28.01.98	8,70	295,80	34
10	19	FIFA Road To World Cup 98	28.01.98	8,65	242,20	28
11	28	Fallout	29.01.98	9,10	200,20	22
12	6	Wing Commander: Prophecy	28.01.98	8,58	197,40	23
13	20	NHL 98	28.01.98	8,72	191,80	22
14	8	Duke Nukem 3D	28.01.98	6,90	186,20	27
15	10	Myth:The fallen lords	28.01.98	8,67	182,00	21
16	49	Warcraft II	30.01.98	8,80	158,40	18
17	27	Dungeon Keeper	29.01.98	8,17	147,00	18
18	54	GAG	30.01.98	8,86	141,80	16
19	11	Need for Speed II SE	28.01.98	8,83	123,60	14
20	106	Neverhood	05.02.98	9,29	102,20	11
21	2	Ultima Online	28.01.98	8,86	88,60	10
22	30	Братья Пилоты	29.01.98	8,04	88,40	11
23	14	Grand Theft Auto	28.01.98	8,60	86,00	10
24	108	CIVILIZATION 2	05.02.98	8,34	83,40	10
25	7	Constructor	28.01.98	7,33	80,60	11
26	23	Broken Sword II	29.01.98	8,60	77,40	9
27	50	Settlers II	30.01.98	7,66	76,60	10
28	4	Tomb Raider	28.01.98	6,91	76,00	11
29	92	Quake	04.02.98	6,75	74,20	11
30	45	Jedi Knihgt	29.01.98	7,73	69,60	9
31	126	Инкубация	06.02.98	9,86	69,00	7
32	63	NBA Live 98	30.01.98	8,57	68,60	8
33	116	X-COM: Apocalypse	05.02.98	8,43	67,40	8
34	85	KKnD	03.02.98	7,36	66,20	9
35	100	MK3	04.02.98	8,03	64,20	8
36	99	Mortal Kombat Trilogy	04.02.98	8,97	62,80	7
37	81	Z.A.R.	03.02.98	8,90	53,40	6
38	51	Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	30.01.98	8,83	53,00	6
39	102	Trinity	04.02.98	8,53	51,20	6
40	70	TUROK	30.01.98	7,17	50,20	7
41	91	Master of Orion2	04.02.98	7,97	47,80	6
42	155	TETRIS	09.02.98	6,77	47,40	7
43	65	Противостояние	30.01.98	7,23	43,40	6
44	31	Interstate 76	29.01.98	8,00	40,00	5
45	107	Transport Tycoon (Dlx)	05.02.98	8,95	35,80	4
46	79	Microsoft flight simulator 98	02.02.98	8,90	35,60	4
47	113	NBA LIVE 98	05.02.98	8,50	34,00	4
48	89	Shadow warrior	04.02.98	6,44	32,20	5
49	122	Test Drive 4	06.02.98	7,95	31,80	4
50	62	Final DOOM	30.01.98	7,45	29,80	4
51	135	Blade Runner	07.02.98	9,33	28,00	3
52	35	G-POLICE	29.01.98	9,33	28,00	3
53	127	Oddworld ABE`S Oddysee	06.02.98	9,27	27,80	3
54	64	Подкультура (SubCulture)	30.01.98	9,27	27,80	3
55	33	Close Combat 2	29.01.98	9,13	27,40	3
56	144	Xwing vs Tie fighter (LucasArts)	08.02.98	9,00	27,00	3
57	133	Seven Kingdoms	07.02.98	8,73	26,20	3
58	121	Ecstatica 2	06.02.98	6,35	25,40	4
59	145	RIVEN	08.02.98	8,47	25,40	3
60	82	Daggerfall	03.02.98	8,13	24,40	3
61	80	Lords of the Realm II	03.02.98	6,05	24,20	4
62	119	Screamer 2	06.02.98	8,07	24,20	3
63	73	Redneck Rampage	02.02.98	7,73	23,20	3
64	124	Lands of Lore:Guardians of Destiny	06.02.98	7,47	22,40	3
65	18	TOCA Touring car championship	28.01.98	7,33	22,00	3
66	170	TETRIS	11.02.98	10,00	20,00	2
67	167	Larry 7	11.02.98	9,40	18,80	2
68	74	Cy-27 Flanker 1.5	02.02.98	9,30	18,60	2
69	87	Man in Black	03.02.98	6,20	18,60	3
70	132	Lord of Magic	07.02.98	6,20	18,60	3
71	22	Zork grand inquisitor	28.01.98	9,10	18,20	2
72	158	F-22 Air Dominance Fighter	09.02.98	9,10	18,20	2
73	115	BLOOD	05.02.98	9,00	18,00	2
74	154	GRAND TACH AVTO	09.02.98	9,00	18,00	2
75	40	Phantasmagoria 2	29.01.98	8,90	17,80	2
76	26	Uprising	29.01.98	8,70	17,40	2
77	162	Rally Championship	10.02.98	8,00	16,00	2
78	166	Shadows of the Empire	11.02.98	8,00	16,00	2
79	48	East Front	30.01.98	7,70	15,40	2
80	25	Magic:the Gathering (MPS)	29.01.98	7,60	15,20	2
81	157	Red Baron 2	09.02.98	10,00	10,00	1
82	69	Gabriel Knight 2	30.01.98	9,60	9,60	1
83	151	Armored First 2	08.02.98	8,60	8,60	1
84	171	Panzer General	12.02.98	8,60	8,60	1
85	76	Net	02.02.98	8,20	8,20	1
86	134	Galaxy PLUS	07.02.98	8,20	8,20	1
87	120	Jetfighter III	06.02.98	8,00	8,00	1
88	152	Joint Strike Fighter	08.02.98	7,80	7,80	1
89	142	Defender 20S	08.02.98	6,80	6,80	1
90	140	Warhammer 40,000. Final Liberation	07.02.98	5,80	5,80	1
91	159	Manx TT Super Bike	09.02.98	4,40	4,40	1
		Итого:				1050

Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

Москва

1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «GameLand» — (095) 288-3218
4. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
5. «Маарт» — (095) 128-9904
6. «МетроПресс» — (095) 270-0703
7. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
8. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
9. Вячеслав Попов – (095) 792-70-22

Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-94-35
6. Андрей Маслов — (812) 525-21-63

Казахстан

Алма-Ата

Азия Компьютер Лэнд — 50-3797

Ищем распространителей на территории Прибалтики и Украины
Тел.: (095) 124-0402

ВНИМАНИЕ!

**Со II-го полугодия 1998 года Вы можете подписаться на журнал «СТРАНА ИГР» с CD-диском.
Индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 86167.
Стоимость 1-го номера — 22,5 руб., стоимость 6-ти номеров — 135 руб.**

**Журнал без диска — индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 88767.
Стоимость 6-ти номеров — 92,4 руб.**

Подписка открывается в марте!

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

СТРАНА ИГР (наименование издания) | Количество комплектов ______

на 1998 год по месяцам:											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

СТРАНА ИГР (наименование издания)

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов
	переадресовки	___ руб. ___ коп.	

на 1998 год по месяцам:											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ВНИМАНИЕ!

Лотерея Годовых Подписок!

Подписчики журнала **«СТРАНА ИГР»** на 1998 год автоматически участвуют в **Лотерее**.

Призовой фонд: видео- и компьютерные игры, приставки, всего на сумму $ 5 000.

Для участия в Лотерее пришлите нам копию квитанции подписного абонемента с полным адресом и именем (просьба писать разборчиво!)

Спасибо Вам, верные поклонники!

1С:МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети **«1С:Мультимедиа»** обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru
www.1c.ru

АГАТА КРИСТИ

ВИРТУАЛЬНЫЙ КОНЦЕРТ



Все альбомы, песни и видеоклипы, фотоальбом с уникальными кадрами из жизни группы, слайд-шоу, история, интервью, архив прессы.



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

Армавир
ул. Ковтюха, д. 264
Барнаул
ул. Деповская, 7

пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А
Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Комсомольская, 5А, к. 301
Владимир
ул. Московская, 11
Екатеринбург
ул. Мира, 28

ул. Мира, 32

ул. Шейкмана, 57
Жуковский
ул. Гагарина, 24 (к-тр "Взлет")
Зеленоград
Пл. Юности, 2, маг. "Ascent Multimedia"
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. "Мысль"
Ижевск
ул. Советская, 8А
Йошкар-Ола
ул. Советская, 95

ул. Красноармейская, 43
Казань
пр. Ямашева, 36
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15, маг "DRV"
Киров
ул. Московская, 12
Кишинев
ул. Тимиш, 8
Королев
ул. Мичурина, 6/45
тел. (095) 512-62-35
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
Красноярск
пр-т Мира, 37
Курск
ул. Гагарина, 2
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15, салон "SKY SYSTEMS"

ул. Кульман, 1, маг. "Импульс"
Москва
ул. Мясницкая, 17 (м. "Лубянка")

ул. Тверская, 19, маг. "Академкнига" (м. "Пушкинская")

ул. Смольная , 24А, маг. "АЮ+" (м. "Речной Вокзал")

Ленинский пр-т., 99, маг. "Электроника" (м. "Проспект Вернадского")

ВВЦ, пав. "Центральный", ярмарка "Компьютеры от Я до А"

ВВЦ, пав. "Металлургия", маг. "МИКС" (м. "ВДНХ")

ул. Тверская, 25, маг. "МИКС" (м. "Маяковская")

Ленинский пр-т., 87/1, маг. "Тигрис" (м. "Ленинский проспект")

ВВЦ, пав. 69 (IV), "Интернет-салон" (м. "ВДНХ")
Комсомольский пр-т, 28, (МДМ), "Интернет-салон" (м. "Фрунзенская")

ул. Ломоносовский пр-т, 23 маг. "Кнакер" (м. "Университет")

ВВЦ пав. 48 (м. "ВДНХ")

ул. Земляной Вал, 2/50 маг. "Оргтехника" (м. "Курская")

ул. Русаковская, 2/1, маг. "Техмаркет" (м. "Красносельская")

ул. Молодежная, 1, маг. "Техмаркет" (м. "Новогиреево")

"Центр. Детский Мир", центр. линия, 1 этаж, "Школа XXI век" (м. "Лубянка")

Осенний б-р, 7, корп. 2 комп. салон фирмы "LANDATA" (м. "Крылатское")

ул. Народного Ополчения, д. 28, корп. 1

ул. Нижняя Масловка, 14, маг. "ВИСТ на Масловке" (м. "Динамо")

Ленинский пр-т, д.62/1, маг. "Кинолюбитель" (м. "Университет")

Преображенская пл., 6/68 (м. "Преображенская площадь")

ул. Покровка, 28 маг. "Оргтехника" (м. "Чистые Пруды")

пл. Тверской заставы, 3 (м. "Белорусская")

Можайский вал, 8, маг. "Атлантик Компьютерс" (м. Киевская)
Магазины компании "СВ"
ул. Монтажная, 7/2 (м. "Щелковская")

ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. "Академическая")
ул. Пушечная, 4 (м. "Кузнецкий мост")
Магазины фирмы "Партия"
"Виртуальный мир", Волгоградский пр-т, 1 (м. "Пролетарская")
"Электронный мир", Ленинский пр-т, 70/11 (м. "Университет")
"Машина Времени", ул. Пресненский Вал, 7 (м. "улица 1905 года")
Магазины "Электроника":
пр-т Мира, 118А (м. "Алексеевская")
ул. Б. Полянка, 3/9 (м. "Полянка")
Комсомольский пр-т, 27 (м. "Фрунзенская")
ул. Донская, 8 (м. "Октябрьская")
Магазины "М-Видео"
ул. Маросейка, 6/8 (м. "Китай-город")
ул. Никольская, 8/1 (м. "Пл. Революции")
Чонгарский б-р, 3 корп.2 (м. "Варшавская")
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Муром
ул. Куликова, 3
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
ул. Дзержинского, 19А
Новгород
ул. Комсомольская, 10
Григоровское шоссе 14А маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Державина, 75
Новоуральск-1
ул. Первомайская, 15А-18
Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Ноябрьск
Холмогорская, 25
Одесса
ул. Жуковского, 2
Оренбург
Матросский пер., 2
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75-200
ул. Борчанинова, 15
Пятигорск
ул. Московская, 84
ул. Бульварная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон "Лавка Гэндальфа"
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ "Колизей" (секция "Золотая нива")
Санкт - Петербург
Лермонтовский пр., 54, м-н "Юпитер"

наб. р. Фонтанка, 6, Компьютерный супермаркет "МариКом"

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59, Компьютерный центр "Кей"
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет "АСКоД"

Невский пр-т, 28, "Санкт-Петербургский Дом Книги"

ул. Караванная , 14
Сергиев Посад
Новоугличское ш. Д 50
Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1
Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет "ЧИП"
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон "IBEKS"

Тарту мнт., 71
Тутаев
ул. Моторостроителей, 63
Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Хотьково
Центр к-р "Юбилейный"
Челябинск
ул. Воровского, 36, компьютерный салон "BEST"
Чита
ул. Амурская, 91